BRAVO SCREENFUN

öS 38 · sfr 4,70 · Lire 6.700 · hfl 5,50 · bfr 110 · Ptas 580 · FF 21,50 Nr. 2 Februar 2000 DM 4,50

BRAVO SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

DIE BRAUCHT IHR: JOYPADS UND JOYSTICKS

Krass: Film, Spiel & Poster!

South Park

Die neuen Module!

Pokémon

SPIELE

- **ISS Pro Evolution** Fußball vom Feinsten
- **Ultima 9** Das große Finale der Kult-Serie
- **Toy Story 2** Spiel den Film!

REPORT

- **Internet:** So wehrst Du Dich gegen unerwünschte Mails
- **USK:** Wie die Alters-Empfehlungen für Eure Spiele entstehen

TV/KINO

- **Adrenalin-Junkies:** Die härtesten Snowboard-Stunts
- **Toy Story 2:** Kino-Spaß mit Buzz Lightyear

Abgefahren: Das heißeste Rennspiel für Playstation!

Gran Turismo 2

MIT SUPER-LARA-POSTER

Schritt für Schritt: Tomb Raider 4, Final Fantasy 8 und Dino Crisis

BRAVO SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

4 394316 204501 02

DESIGN: KREATIVKONTOR / PHOTO: CONNY STEIN

JOYTECH – AIRPAD™ FÜR PLAYSTATION™

Im Handumdrehen gewonnen!

Weltneuheit!

Nimm' die Zukunft in die Hand! Mit dem PSX™-Controller der nächsten Generation: das Airpad™ von Joytech! Steure links, rechts, hoch oder runter, nur mit einer leichten Bewegung aus dem Handgelenk – ohne Richtungs-Buttons oder Steuerknüppel! Die patentierte **Motion Reflex Control Sensor Technologie** des Airpads™ ermöglicht Dir sofortige und exakte Reaktion – völlig verzögerungsfrei. **Gleichgültig in welchem Game Du es verwendest, das superergonomische Airpad™ bringt einfach mehr Action im „Handumdrehen"!**

Kabel* **
für Extension, Link, RGB; Multi Tab*

Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack

Expansion RAM**
Memory Cards*/**
Jolt Packs**

PlayStation™ Mouse*
2 control buttons

Bio>Grip Advanced Joystick*

Controller Plus 64**

Analogue Controller Plus*
Dual Force

Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*

Official Jordan™ Grand Prix Racing Wheel*/**

The Airpad™*

*PSX™ kompatibel

**N64™ kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

Spiele ...und mehr

INHALT 2/00

Volle Pulle „South Park": Rennspiel (S. 38), Film (S. 100) und Poster (Heftmitte)

GRAN TURISMO 2 S. 24

ULTIMA IX: ASCENSION S. 28

POKÉMON STADIUM S. 10

JOYPADS + JOYSTICKS: TESTS, TIPPS, TABELLEN S. 78

TV-THRILLER: SPUREN IM SCHNEE S. 106

SPECIAL SPIELE

4 **Das sind die Knaller 2000**
Spannende Spiele für PC, Konsolen & Game Boy

8 **Nicht geeignet unter 18 Jahren?**
So entstehen die Altersempfehlungen für Spiele

ANGESPIELT

10 **Pokémon Stadium**
Lass Deine Pokémon auf dem TV-Screen kämpfen!

12 **Shen Mue Chapter 1: Yokosuka**
Hält Segas Action-Adventure, was es verspricht?

13 **Scharf: Schwert, Zauberer und Dieb**
Ehrgeiz, Simon the Sorcerer 3D, Thief 2: The Metal Age & wichtige Spiele-Erscheinungstermine

CHARTS

20 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

22 So bewertet BRAVO SCREENFUN
35 **Ace Combat 3**
42 **Armorines: Project S.W.A.R.M.**
24 **Gran Turismo 2**
41 **Half-Life: Opposing Force**
30 **ISS Pro Evolution**
43 **Lego Rock Raiders**
36 **Planescape: Torment**
43 **Pro Pinball: Fantastic Journey**
32 **Quake III Arena**
38 **South Park Rally**
37 **Super Smash Bros.**
37 **Suzuki Alstare Extreme Racing**
35 **Thandor – Die Invasion**
34 **Toy Story 2**
28 **Ultima IX: Ascension**
40 **Urban Chaos**
41 **Vigilante 8: Zweite Herausforderung**
39 **WorldWide Soccer 2000**
44 **Weitere Spiele, Umsetzungen, Mission-CDs**
46 **Gut & billig** Spiele-Klassiker für wenig Geld

HARDWARE

77 **Know-how**
So funktionieren Gamepad und Joystick

78 **Volle Spielkraft voraus!**
Die besten Pads und Sticks: Tests, Tipps, Tabellen

84 **Videospiele 2000: Clever, mobil, vernetzt**
Trends: Künstliches Leben, Multifunktionalität & Co.

87 **Schnäppchenliste**
Gute und günstige Hardware für PC und Konsolen

SOFTWARE

88 **Alle meine Creatures**
Riesige Welten, ulkige Wesen – und Du spielst Gott!

90 **Workshop Powerpoint**
Mach eine Lara-Croft-Präsentation wie ein Profi

CONNECTIONS

92 **Alles über Handys**
Teil 6: Sag's per SMS! Kurz-Nachrichten versenden

94 **Wehr Dich gegen Müll-Mails!**
So schützt Du Dein E-Mail-Postfach vor „Spam"

96 **Surftipps und Events im Internet**
Witzig, interessant & hilfreich: die besten Websites

KINO/TV

98 **Toy Story 2**
Trouble im Spielzeugland: Buzz &Co. retten Woody

100 **South Park – Der Film**
Politisch unkorrekt: Die krassen Kids lassen's krachen

102 **Die wichtigsten Kinofilme des Monats**

104 **Topaktuell auf Video & DVD**

106 **Spuren im Schnee**
Adrenalin-Junkies zwischen Sport, Mord & Moneten

108 **The Crow**
Gekillter Musiker übt Rache: die Kult-Krähe im TV

109 **Mortal Kombat**
Rasanter Kampfsport: Gut trifft Böse in 22 Folgen

110 **TV-Highlights** im Januar/Februar

SPECIAL

112 **Durham Red**
Comic mit Biss: Cyber-Vampirin Lucy schlägt ein!

RUBRIKEN

14 **News**
Infos und die neuesten Trends

116 **Fun** Witze, Rätsel, Comic

118 **Leserbriefe & SCREENFUN-Service**

119 **Impressum**

122 **Gewinne satt** Der SCREENFUN-Jackpot

Buzz is back! „Toy Story 2": das Spiel zum genialen Film (S. 34 u. 98)

TIPPS & TRIX

SCREENFUN bietet Euch Tipps und Lösungen zu Spielen an – zu „GTA 2", „C&C 3", „FF VIII", „FIFA 2000", „Tomb Raider IV" u.v.a.

Nutzt dafür den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, 7 Tage in der Woche, schneller als ein Brief (s. S. 49 und 118). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (mit Systemangabe) per Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN »Trix per Post«
Postfach 200221, 80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend zugeschickt.

STARKE TRIX FÜR LARA: TOMB RAIDER IV

Das sind die Knaller

Deine Konsole ist auf Modul-Diät?
Auf der Festplatte herrscht gähnende Leere?
Zeit für frischen Spiele-Nachschub!
Hier steht, auf welche Programme Du Dich in diesem Jahr besonders freuen darfst.

Der Knallfaktor

- Mal sehen
- Wird gut
- Fetzt total

Kommt zwischen Januar und März (1. Quartal)

Diablo 2

PC

*Endlich: Die Mutter aller **Action-Rollenspiele** geht in die zweite Runde! Spielerisch ändert sich zwar kaum etwas, dafür werden Grafik und Umfang des Spiels tüchtig aufgebohrt. Erstmals ist Dein Held nicht nur in muffigen Dungeons unterwegs, sondern handelt auch über Tage.*

Deus Ex

PC

*Im **3D-Action-Adventure** „Deus Ex" steuerst Du einen hoch gerüsteten Cyber-Krieger durch die Großstädte der Zukunft. Neue Waffen und Geräte kannst Du direkt in den Körper des Helden einbauen und ihn so zu einer unbezwingbaren Kampfmaschine ausbauen – spannend!*

Beatmania

PS

*Ganz Japan ist inzwischen schon verrückt nach solchen **Musikspielen**. Ausgerüstet mit einem Controller, der fünf Klaviertasten sowie ein Scratchpad bietet, muss der Spieler zur rechten Zeit den richtigen Ton treffen. Besonders im Zweispieler-Simultan-Modus kommt wirklich Freude auf.*

Nox

PC

*Westwoods **Action-Rollenspiel** „Nox" tritt an, um die Branchen-Größe „Diablo 2" das Fürchten zu lehren. In drei Kampagnen, aufgeteilt in 33 aktionshaltige Missionen, kämpfst Du als Krieger, Magier oder Beschwörer gegen grausame Nekromanten und ihre untoten Helferlein.*

Castlevania: Legacy of Darkness

N64

*Eine verworrenere Story als dieses **Grusel-Adventure** hat nicht mal die „Lindenstraße" zu bieten: „Castlevania 2" spielt nämlich einige Jahre vor dem ersten Teil, was ein richtiges Happy End von vornherein ausschließt. Dank neuer Charaktere sorgt Konami dennoch für viel Spannung.*

Ridge Racer 64

N64

*„Ridge Racer" war das allererste **Rennspiel** für die Playstation und sollte eigentlich schon vor zwei Jahren fürs Nintendo 64 erscheinen. Das damalige Spiel konnte aber nicht so recht begeistern. Hoffen wir, dass Namco die Zeit gut genutzt hat, um ein gutes Rennspiel zu entwickeln.*

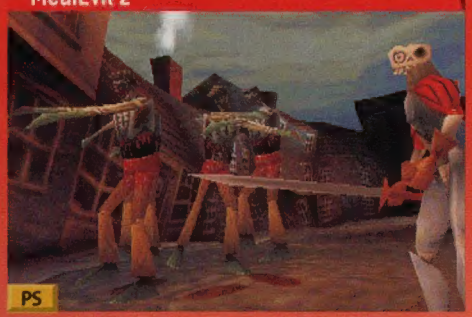
2000

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Was nützen die schönsten PC-Spiele, wenn kein PC auf dem Schreibtisch prangt? Für drei Computer-Spieler verlosen wir 3 Multimedia-Spiele-PC mit allem Drum und Dran. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluss ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

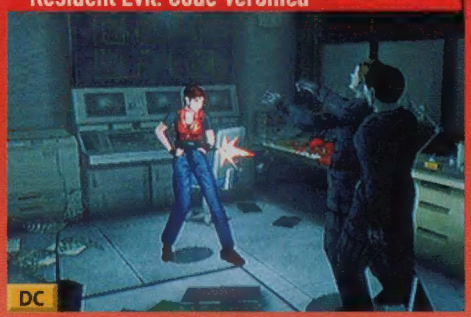
Kommt zwischen April und Juni (2. Quartal)

MediEvil 2



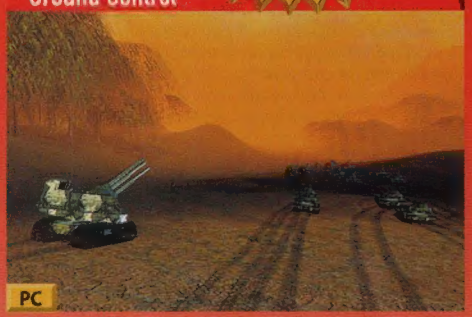
*Keinen Unterkiefer im Gesicht, aber so erfolgreich, dass eine Fortsetzung unvermeidlich ist. Sir Fortesque schwingt zum zweiten Mal das Langschwert und alle möglichen Extrawaffen, die er in den 3D-Welten dieses urkomischen **Action-Adventures** aus England finden kann.*

Resident Evil: Code Veronica



*Jetzt greift die Zombie-Jagd auch auf das Dreamcast über. Du musst Dich gegen Untote zur Wehr setzen und knifflige Rätsel lösen – und das ist grafisch besser als je zuvor in Szene gesetzt. Statt Dich in vorgerenderten Hintergründen zu bewegen, erforschst Du dieses **Action-Adventure** in Echtzeit.*

Ground Control



***Echtzeit-Schlachten** sind hip, vor allem mit satter 3D-Grafik. Sierras „Ground Control" sieht prima aus, will in erster Linie aber mit sensationeller Taktik-Tiefe überzeugen. Statt Basis- und Rohstoff-Management soll es massig Befehle und viele abwechslungsreiche Einheiten geben.*

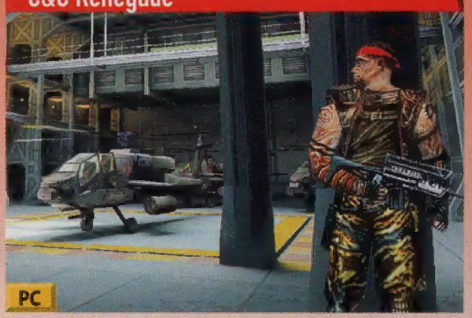
Vampire – Die Maskerade

*In „Vampire – Die Maskerade" steuerst Du in die sehr untoten Gebeine eines transsylvanischen Blutsaugers. Die grafisch beeindruckende **3D-Action-Reise** führt Dich von Prag über Wien und London bis nach New York. Je nach Zeitzone wollen Dir andere Vampirjäger an die blasse Haut.*

Colin McRae Rally 2

*Codemasters' Goldesel Colin McRae setzt sich zum zweiten Mal in heimische PC und Playstations. Noch mehr Strecken, ein überarbeitetes, besseres Schadensmodell und vor allem auf dem PC eine zeitgemäße Grafik-Engine sollen Teil zwei dieses **Rennspiels** noch besser machen.*

C&C Renegade



*Eine nette Mischung aus „Wargasm" und „Command & Conquer" könnte „C&C Renegade" werden, das als **Third-Person-Shooter mit taktischem Touch** angelegt ist. Erste Bilder sehen besser aus als das Spiel bis jetzt. Allein die rasante „C&C"-Marke im Titel weckt Interesse für dieses Spiel.*

Kommt zwischen Juli und September (3. Quartal)

Halo

PC

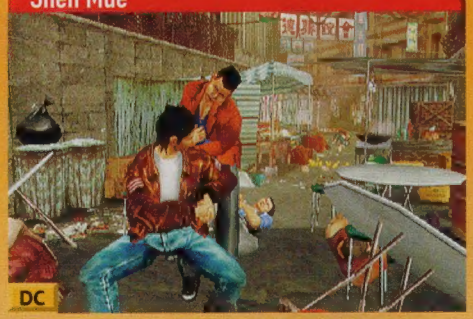
*In Bungies **Action-Shooter** „Halo" bist Du zu Fuß, im Kampfbuggy, Flugpanzer oder Gleiter in einer riesigen Spielwelt unterwegs. Beeindruckende Fahrphysik, tolle Lasereffekte und atemberaubende Spielgrafik lassen schon jetzt jedem Sternensöldner das Wasser im Munde zusammenlaufen.*

Tekken Tag Tournament

PS2

*Dreimal schon verteidigten Namcos Vorzeige-Fighter ihren Ruf als Referenz erfolgreich gegen alle Vertreter des **Action-Genres**. Die Spielhallen-Umsetzung von „Tag Tournament" soll exklusiv für die Playstation 2 erscheinen. In Japan wird sie wohl zum Start der Konsole am 4. März veröffentlicht.*

Shen Mue



DC

*Auf Segas Geheimwaffe wartet die treue Fangemeinde bereits seit geraumer Zeit. Vorsichtigen Schätzungen zufolge soll das vor allem grafisch spektakuläre „Shen Mue" zwischen Juli und September auch bei uns in den Regalen stehen. Alle **Action-Adventure**-Fans würde es freuen (siehe Seite 12).*

Super Mario RPG 2

N64

*Der erste Teil wurde noch mit Square zusammen für das Super Nintendo entwickelt und ist nie offiziell in Europa erschienen. Am zweiten **Rollenspiel**-Ausflug von Mario und seinen Freunden werkelt Nintendo schon seit über zwei Jahren im Alleingang. Neu: Die Grafik wirkt wie aus Papier gebastelt.*

Anno 1503

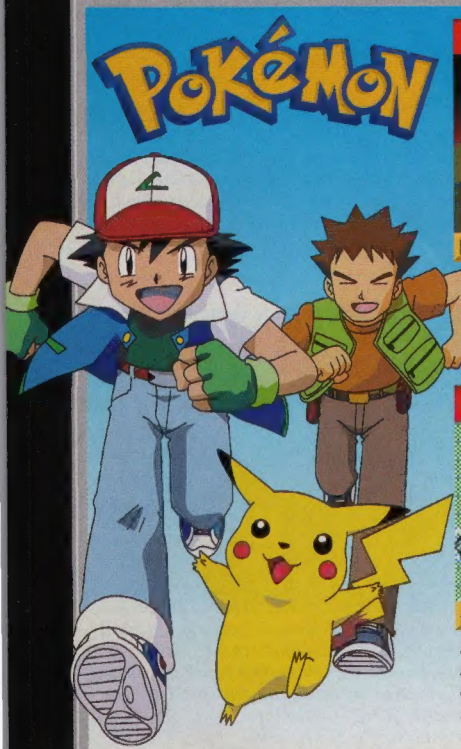
PC

*Der **Strategiespiel**-Hit bekommt ein Brüderchen. „Anno 1503 – Aufbruch in eine neue Welt" wird es heißen. Wie der Name vermuten lässt, wird mit neuer Grafik-Engine 100 Jahre vor dem Original noch mehr erobert und missioniert. Zur Zeit existieren leider nur Bilder von einigen Gebäuden.*

Pool of Radiance 2

PC

*Ein klassisches **Rollenspiel** bietet Mindscape mit „Pool of Radiance 2". Kämpfe, die rundenweise ablaufen, massenweise Gegenstände und eine unspektakuläre, aber übersichtliche Grafik – das wird vor allem Genre-Fans ansprechen. Ob's zum Charts-Stürmer reicht, muss sich noch zeigen.*



Pokémon Stadium (1. Quartal)

N64

Die europäische „Stadium"-Version entspricht dem japanischen „Pokémon Stadium 2". Mehr über dieses Spiel findest Du auf Seite 10 im Heft.

Pokémon Pinball (4. Quartal)

GBC

Alle, die von Pikachu nicht genug kriegen können, werden sich ganz sicher auf diesen witzigen Flipper freuen. Das Modul bietet ein integriertes Rumble Pak.

Pokémon Gelb (3. Quartal)

GBC

Nach den Grundspielen „Rot" und „Blau" steht in „Pokémon Gelb" – wie sollte es anders sein – der knallgelbe Publikumsliebling Pikachu völlig im Mittelpunkt.

Pokémon Snap (3. Quartal)

N64

Hier nimmst Du die Pokémon ins Visier! Doch keine Angst, Du rückst den niedlichen Kreaturen nur mit einer Kamera zu Leibe. Die Fotosafari ist in Japan ein Hit.

Sonys Playstation 2 und Nintendos Projekt Dolphin

Wenn Sony und Nintendo ihre Ankündigungen wahrmachen, steht den Videospielern 2000 eine rosige Weihnacht bevor. Beide Geräte sind extrem leistungsstark und sollen mit einer ansehnlichen Spiele-Palette im 4. Quartal bei uns erscheinen.

Die PS 2 besitzt DVD-Technologie und etliche Anschlüsse für viele Zusatzteile

Dolphin (deutsch: Delphin) heißt das Gerät, das Nintendo verspricht

Das sind die Knaller 2000

Kommt zwischen Oktober und Dezember (4. Quartal)

Freelancer

*Kein Spiel sah bislang besser aus als Digital Anvils „Freelancer". In dieser **Strategie**-angehauchten Space Opera steuerst Du Dein Raumschiff per Mausklick durch ein beeindruckendes 3D-Universum. Der Erscheinungstermin ist noch nicht ganz sicher. Es kann auch 2001 werden.*

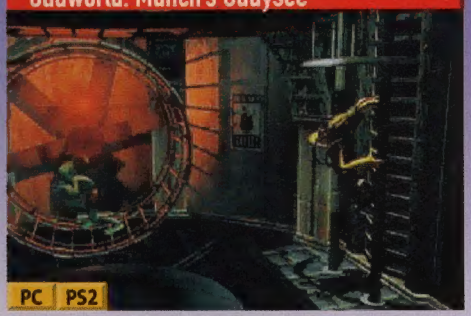
Warcraft 3

*Blizzards **Echtzeit-Strategie**-Hit geht in die dritte Runde und will mit neuen Spielelementen, besserer Grafik und überarbeiteter Missionsstruktur überzeugen. Du steuerst nicht mehr ganze Monsterhorden über den Bildschirm, sondern befehligst eine kleine, aber feine Truppe Spezialisten.*

Gran Turismo 2000

*„Gran Turismo 2" stößt an die Grenzen der Playstation-Hardware. Polyphony Digital arbeitet derzeit angestrengt an „GT 2000", das neben gewohnt erstklassiger Steuerung noch mehr grafische Leckerbissen bieten soll. Realistischere Autos gibt es bislang auf keinem System in einem **Rennspiel**.*

Oddworld: Munch's Oddysee

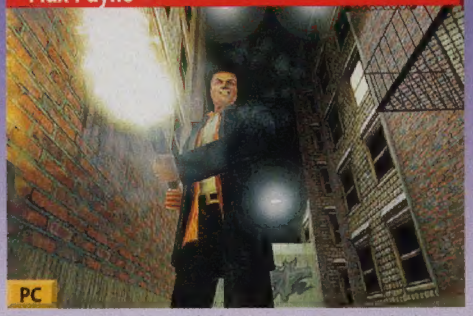


*Das wohl ambitionierteste Projekt für die Playstation 2 kommt aus Kalifornien. Mit diesem **Action-Adventure** will „Oddworld"-Schöpfer Lorne Lanning seiner Vision von einer wirklichkeitsnahen virtuellen Welt näher kommen. Erste Entwicklungsstudien belegen seine guten Chancen dafür.*

Zelda: Gaiden

*Shigeru Miyamoto zaubert noch schnell diese Fortsetzung zum **Action-Adventure** „Ocarina of Time" aus dem Hut, bevor er sich auf die neue Dolphin-Konsole konzentriert. Auf den ersten Blick scheint in Hyrule alles beim Alten, aber insgesamt ist die Grafik von „Gaiden" noch detaillierter.*

Max Payne



*Drogen-Cop und Troubleshooter Max Payne tritt im gleichnamigen **3D-Actionspiel** von Take 2 gegen käufliche Bullen und fiese Verbrechersyndikate an. Die bedrohliche Unterwelt von New York besticht durch satte Texturen, knallige Waffeneffekte und ungewöhnliche Kameraperspektiven.*

Die 50 Hitkandidaten des Jahres 2000

System	Titel	Hersteller	Termin	Knallfaktor
Strategie				
PC	Anno 1503	Max Design	3. Quartal	✸
PC	Black & White	Lionhead	2. Quartal	✸✸✸
PC	Civilization III	Firaxis	2. Quartal	✸✸✸
PC	Der Clou! 2	Neo	1. Quartal	✸
PC	Freelancer	Digital Anvil	4. Quartal	✸✸✸
PC	Ground Control	Sierra	2. Quartal	✸✸
PC	Shogun Total War	EA	2. Quartal	✸
PC	Siedler 4	Blue Byte	4. Quartal	✸
PC	Sim Mars	Maxis	2. Quartal	✸✸
PC	The Sims	Maxis	1. Quartal	✸✸
PC	Warcraft 3	Blizzard	4. Quartal	✸✸✸
Rollenspiel				
PC	Baldur's Gate 2	Interplay	2. Quartal	✸
PC	Diablo 2	Blizzard	1. Quartal	✸✸✸
PC	Deus Ex	Ion Storm	1. Quartal	✸✸✸
PS2	Final Fantasy IX	Square	4. Quartal	✸✸
PC	Nox	Westwood	1. Quartal	✸✸
N64	Pokémon Stadium	Nintendo	1. Quartal	✸✸✸
N64	Pokémon Snap	Nintendo	3. Quartal	✸✸✸
GBC	Pokémon Yellow	Nintendo	3. Quartal	✸✸✸
PC	Pool of Radiance 2	SSI/Mindscape	3. Quartal	✸
N64	Super Mario RPG 2	Nintendo	3. Quartal	✸✸
PC	Vampire – Die Maskerade	Activision	2. Quartal	✸✸
PC	Wizardry 8	Sir Tech	3. Quartal	✸✸
Sport				
PS	Cool Boarders 4	Sony	1. Quartal	✸
PS	Tony Hawk's Skateboarding 2	Activision	3. Quartal	✸✸✸

System	Titel	Hersteller	Termin	Knallfaktor
Action-Adventure				
N64	Castlevania 2	Konami	1. Quartal	✸✸
DC	Ecco the Dolphin	Sega	3. Quartal	✸
PS	MediEvil 2	Sony	2. Quartal	✸✸✸
PC PS2	Oddworld: Munch's Oddysee	Oddworld Inh.	4. Quartal	✸✸✸
PS	Resident Evil 3	Capcom	2. Quartal	✸✸✸
DC	Resident Evil: Code Veronica	Capcom	2. Quartal	✸✸✸
DC	Shen Mue	Sega	3. Quartal	✸✸✸
PS	Spyro the Dragon 3	Sony	3. Quartal	✸✸✸
N64	Zelda: Gaiden	Nintendo	4. Quartal	✸✸✸
Action				
PC	C&C Renegade	Westwood	2. Quartal	✸
PC	Colony Wars 3	Sony	1. Quartal	✸✸
PC	Halo	Bungee	3. Quartal	✸✸✸
PC	Max Payne	G.O.D.	4. Quartal	✸✸
PC	Star Lancer	Digital Anvil	2. Quartal	✸✸
PC	Star Trek: Voyager	Activision	1. Quartal	✸✸
PS2	Tekken Tag Tournament	Namco	3. Quartal	✸✸✸
Rennspiel				
PC PS	Colin McRae Rally 2	Codemasters	2. Quartal	✸✸
PC PS	Formel 1 2000	Psygnosis	3. Quartal	✸✸
PS2	Gran Turismo 2000	Sony	4. Quartal	✸✸✸
PC PS	Need for Speed: Porsche	EA	2. Quartal	✸✸✸
N64	Ridge Racer 64	Namco	1. Quartal	✸✸
DC	Sega GT	Sega	3. Quartal	✸✸✸
Sonstige				
PS	Beatmania European Edit. (Musikspiel)	Konami	1. Quartal	✸✸✸
GBC	Pokémon Pinball (Flipper)	Nintendo	4. Quartal	✸✸
PC	Stupid Invaders (Adventure)	Ubi Soft	1. Quartal	✸

Text: Knut Gollert, Christian Henning, Volker Weitz

Nicht geeign

Sind Computerspiele schuld an Gewalt im richtigen Leben? Die USK sagt nein. Jährlich wandern rund 800 Titel bei der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle durch den Prüfraum.

Marek ist Spieletester bei der USK. Seine Aufgabe: neue Spiele vor den Gutachtern zu präsentieren

„Als nächstes haben wir ein Rennspiel." Marek legt die CD ein und kommentiert Ausschnitte aus dem Spiel. Ihm gegenüber sitzen drei Gutachter, die seinen Vortrag aufmerksam verfolgen, immer wieder unterbrechen und Fragen stellen. „Kann man auch einen richtigen Crash sehen?", heißt es da etwa. Oder: „Wie aggressiv kann man gegen seine Konkurrenten vorgehen?". Wir sind zu Gast bei einer Prüfungssitzung der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle, kurz USK genannt. In Sessions wie dieser beraten Gutachter über die Altersempfehlungen für Spiele.

Vermutlich sind Dir die Sticker auf den Spiele-Packungen schon aufgefallen: „Geeignet ohne Altersbeschränkung", „Geeignet ab 6 Jahren", „Geeignet ab 12 Jahren" „Geeignet ab 16 Jahren" oder „Nicht geeignet unter 18 Jahren", so heißen die verschiedenen Abstufungen. **Anders als bei Filmen handelt es sich dabei nicht um zwingende Vorgaben, sondern um Empfehlungen.** Das heißt, auch mit 14 darfst Du ein Spiel kaufen, das erst ab 16 Jahren empfohlen wird. In dem Fall sollten Du und Deine Eltern jedoch überlegen, ob das Spiel für Dich geeignet ist. Denn die USK-Sticker geben einen Anhaltspunkt dafür, ob der Inhalt eines Spiels in einem bestimmten Alter verarbeitet werden kann.

Jeweils drei Gutachter beraten über neue Spiele. Sie müssen sich mehrheitlich auf eine Altersempfehlung einigen. Pro Sitzung werden etwa acht bis neun Titel abgehandelt

Kein Verbot

Auch ein Spiel, das erst ab 18 empfohlen wird, ist Jüngeren nicht verboten. Anders sieht die Sache bei einer Indizierung aus. Ein indiziertes Spiel darf weder an Jugendliche verkauft werden noch ist es erlaubt, dafür Werbung zu machen. Mit Indizierungen hat die USK nichts zu tun. Dafür ist die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zuständig, die BPjS. Sie wird nur auf Antrag aktiv. Erst wenn eine Institution wie beispielsweise ein Jugendamt die Indizierung für ein Spiel beantragt, wird es von der BPjS geprüft und gegebenenfalls für Jugendliche verboten.

„Ich halte nichts davon, Spiele wegzuschließen", meint Peter Gerstenberger, Leiter der USK. „Man muss sich der Tatsache stellen, dass 3D-Shooter beliebt sind und auch übers Internet gespielt werden. Man kann sich offline viele Kontrollmechanismen ausdenken. Online sind sie nicht durchführbar." Die USK findet es deshalb wichtig, dass Eltern und Spielende gerade über solche Spiele reden. Die Altersempfehlungen sollen Gespräche anregen – nicht Spiele verbieten.

Gewalt im Spiel

Inwiefern sich Spiele auf das Verhalten von Spielern in der Realität auswirken, ist nicht geklärt. Die jugendlichen Straftäter von Littleton, Bad

et unter 18 Jahren?

Der Leiter der USK, Peter Gerstenberger, zeigt stolz sein Archiv: Über 4700 Computer- und Videospiele haben sich hier seit dem fünfjährigen Bestehen der Organisation bereits angesammelt. Für die Zukunft hat Gerstenberger große Pläne: Er will die Spielesammlung im Internet der Öffentlichkeit zugänglich machen

Reichenhall oder Meißen haben alle Computerspiele gespielt. „Doch das", so Peter Gerstenberger, „ist genau so, als ob man feststellt, dass Männer ab 20 regelmäßig Auto fahren. Das gehört zum kulturellen Standard, sagt aber weiter nichts aus."

Gerstenbergers Lösung heißt Selbstkontrolle. Firmen schicken der USK freiwillig ihre Spiele zur Prüfung. Eltern haben dann die Altersempfehlung als Anhaltspunkt für den Kauf. Sie sollen, so meint das USK-Team, entscheiden, was ihre Kinder spielen dürfen. Eine gesetzliche Regelung über etwas, das im privaten Raum stattfindet, sei unsinnig. Denn anders als bei einer Kinokasse lässt sich bei Spielen nicht vom Staat kontrollieren, wer wann wo was spielt. Wer ein Spiel spielen wolle, finde auch Wege, es zu bekommen.

Die Industrie macht mit

Rund 90 Prozent aller PC-Spieletitel und 60 Prozent des Konsolenmarkts wandern durch den Prüfraum der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle. **„Wir halten es für wichtig, dass der Käufer eine realistische Alterseinschätzung geboten bekommt",** meint Markus Wilding, Pressesprecher der Spielefirma Activision. „Wir bemühen uns, für alle Spiele mit Gewaltpotenzial eine entschärfte Version für den deutschen Markt anzubieten, verkaufen aber auch die ungeschnittene Version ‚ab 18'. Schließlich wollen wir erwachsenen Spielern nicht vorschreiben, was sie zu spielen haben".

Activision ist, wie die meisten großen Software-Unternehmen, im Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD). Die VUD-Mitglieder haben sich verpflichtet, ihre Spiele von der USK prüfen zu lassen. Pro Prüfvorgang zahlen sie 1000 Mark. Ein Eilverfahren kostet 2000 Mark.

Wie wird geprüft?

Die insgesamt 28 Gutachter und sieben Spieletester der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle arbeiten alle ehrenamtlich und dürfen hauptberuflich nicht im Softwarebereich tätig sein.

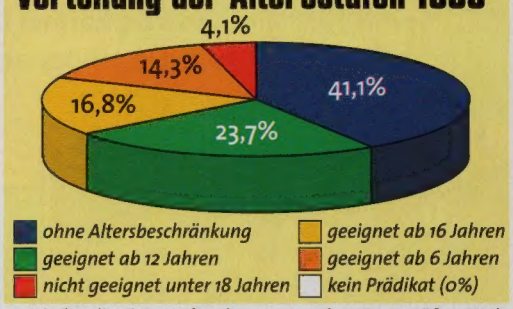
Immer drei Gutachter kommen zu einer Prüfungssitzung zusammen, lassen sich neue Games vom Spieletester präsentieren und einigen sich dann auf eine Alterseinstufung. Gutachter Joachim Baumann: „Wesentlich ist der Gesamteindruck. Schon vom Genre her ergibt sich eine gewisse Voreinstufung. In der Feinabstimmung kommen dann Kriterien wie Brutalität zum Tragen. Wird eine Angst einflößende Atmosphäre aufgebaut? Welche alternativen Handlungsmöglichkeiten gibt es?" – Sein Kollege Manfred Eichhorst ergänzt: „Wichtig ist auch Realitätsnähe oder -ferne".

Traumjob Spieletester

Während die Gutachter schon etwas ältere Semester mit Erfahrung in der Jugendarbeit sind, kann jeder ab 18 Jahren Spieletester für die USK werden. Voraussetzung ist, dass Du in Berlin wohnst (dort hat die USK ihren Sitz) und begeisterter Spieler bist. „Außerdem muss man in der Lage sein", so Spieletester Marek, „den Inhalt eines Spiels gut zusammenzufassen und es strukturiert präsentieren zu können."

Infos gibt's bei: USK, Rungestraße 25, 10179 Berlin, oder im Web: *www.usk.de*

Verteilung der Altersstufen 1999



Spiele für alle Altersstufen: die 1999 von der USK geprüften Titel

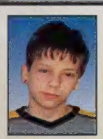
Bravo ScreenFun – Netscape

Datei Bearbeiten Ansicht Gehe Communicator Hilfe

Was meint Ihr?

Haltet Ihr Altersempfehlungen für sinnvoll? Was meint Ihr zu Gewalt in Spielen? Wir haben eine Leser-Umfrage per E-Mail gemacht.

Schreibt auch Ihr uns Eure Meinung! Redaktion BRAVO SCREENFUN, Stichwort: USK, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München



Ich finde Altersempfehlungen blödsinnig

Michael, 13 Jahre
Ab welchem Alter man ein Spiel spielen kann, kommt ganz auf die Person an. Altersempfehlungen sind zwar eine gute Richtmarke, mehr aber auch nicht.

Niels, 13 Jahre
An Gewaltspielen kann man seine Aggressionen auslassen, so dass sie nicht nach draußen kommen.

Gewalt ist wichtig für den Realismus

Alexander, 12 Jahre
Gewalt ist nicht ausschlaggebend für den Spielspaß, aber wichtig für den Realismus. Es kann nicht sein, dass Kampfroboter genauso schnell erledigt sind wie richtige Marines.

Daniel (ohne Altersangabe)
Heute spielt sich doch gar nichts mehr ohne Gewalt ab. Du siehst Gewalt, ob in Filmen oder in Spielen.

Burak, 13 Jahre

Nur für Kinder unter 12 sollten Altersangaben gelten

Ich finde Altersempfehlungen für Spiele wichtig. Aber die Begrenzung sollte ab 12 Jahren aufhören. Boys und Girls ab 12 beachten sie eh nicht.

Florian (o. A.)
Es ist eine Frechheit, die ganze Gewalt an den Schulen auf Videospiele zu schieben.

Jeder sollte die Spiele bekommen, die er mag

Michael, 15 Jahre
Wenn jemand sensibel ist, sind Spiele mit Gewalt nichts für ihn. Jeder sollte wissen, ob er ein Spiel aushält. Wer gerne Gewaltspiele spielt, sollte diese auch bekommen.

Spiele können sich negativ auswirken

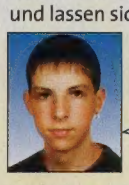
Alexander, 14 Jahre
Es kommt ganz auf den Menschen an, ob sich Spiele negativ auswirken können. Man muss die Fähigkeit haben, Spiel und Realität voneinander zu trennen.

Timm, 14 Jahre
Meiner Meinung nach muss es in Spielen keine Gewalt geben. Ob „GTA2" mit oder ohne Blutflecken – das ist mir egal. Und wenn jemand sagt, das würde die Spielatmosphäre zerstören, spielt er dieses Spiel wohl nicht, weil es einfach Spaß macht, sondern weil er Gewalt sehen will.

Christian, 14 Jahre
Ich finde Altersempfehlungen gut, weil man damit weiß, ab wie viel Jahren ein Spiel geeignet ist.

Alters-empfehlungen sind sinnvoll!

Sebastian, 15 Jahre
Jüngere Spieler nehmen die Actionhelden aus den Games als Vorbilder und lassen sich beeinflussen.



Gewaltspiele sind nichts für junge Spieler

Dada X, 14 Jahre
Bei Gewaltdarstellung kommt es immer auch auf die Grafik an. Horror-Games sollten immer eine schlechte Grafik haben, denn je reeller sie erscheinen, desto leichter verschwimmen Spiel und reale Welt. Action und Gewalt sollten außerdem in Grenzen gehalten werden.

Manche ahmen Spiele nach

Steffen, 13 Jahre
Brutale Spiele können schon negativ sein. Ich selbst habe einmal erlebt, wie ein Zehnjähriger einem anderen den Arm brechen wollte, weil er genau so ein Kerl sein wollte wie ein „Tekken"-Kämpfer.

Dokument: Übermittelt

Text: Christiane Strobel · Fotos: Klaus Börner (3)

Pokémon Stadium

Kleine Taschenmonster ganz groß: Dank dieses neuen Spiels fürs Nintendo 64 kannst Du Pikachu & Co. am TV-Screen gegeneinander antreten lassen.

Im komfortablen Menü verwaltest Du all Deine Fabelwesen

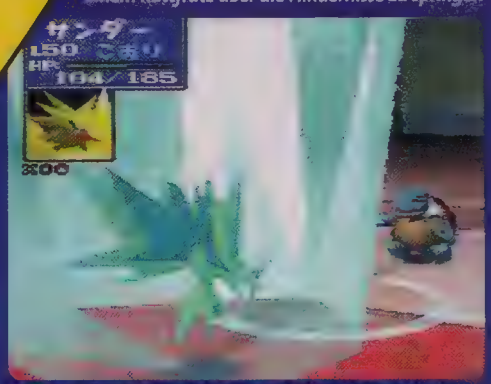
Solche Effekte gibt's auf dem Game Boy nicht: Paraseks Pilzsporen-Attacke ist klasse in Szene gesetzt

Such Dir sechs Pokémon aus und tritt mit ihnen gegen einen Freund an

Der quietschgelbe Pikachu ist bereits zum Symbol für den weltweiten Erfolg von „Pokémon" geworden

Rollerball: Voltorb hat gewonnen und würde sich jetzt auch gern verneigen – doch das geht ja als Kugel nicht

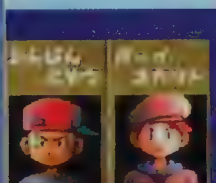
Bei diesem witzigen Mini-Game gilt es, mit einem Rattfratz über die Hindernisse zu springen



Es liegt schon ein gewaltiger grafischer Unterschied zwischen den Game-Boy- und den N64-Kämpfen

Light my fire: Glurak kann ein ganz schön unangenehmer Gegner sein, vor allen Dingen für Pflanzen-Pokémon

Im Pokédex lassen sich die Fortschritte der Pokémon abrufen



INFO

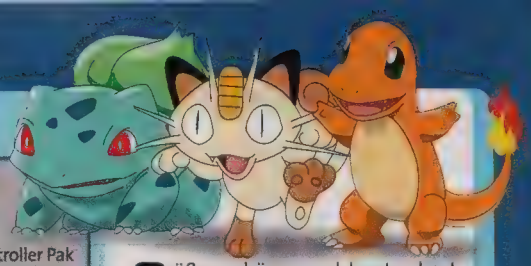
Der 64GB-Adapter

Der Adapter wird wie ein Controller Pak einfach in ein angeschlossenes N64-Pad gesteckt. Auf der Vorderseite befindet sich der Schacht für das entsprechende Game-Boy-Modul, mit dem die Daten ausgetauscht werden sollen. Derzeit unterstützt „Mario Golf" als einziges Spiel in Europa dieses Zubehörteil. Dieses Jahr folgen noch „Pokémon Snap" (siehe Seite 6) und „Perfect Dark".

Träger der schwarzen Hose: Wenn Maschock zum Karateschlag ausholt, gibt's Ärger

Bloß nicht austicken! Omot setzt seine Psychokinese ein, um die Gegner zu verwirren

Da ist aber jemand böse... Glutexo kocht förmlich vor Wut, wenn er gereizt wird



Größer, schöner und bunter hast Du die knuddeligen Kreaturen noch nicht gesehen. **„Pokémon Stadium" wird Dir erlauben, die in den Game-Boy-Spielen gefangenen Fabelwesen in verschiedenen Arenen antreten zu lassen – das Ganze in prächtiger 3D-Polygon-Grafik.** Du hast dann mehrere Spielmodi zur Auswahl, um Deine Trainer-Fähigkeiten zu beweisen.

Sitzt Du mit Freunden vor dem Fernseher, winkt der Versus-Modus, in dem Ihr mit bis zu vier Spielern gleichzeitig gegeneinander kämpfen könnt. Jede Truppe besteht dabei aus drei ausgewählten Pokémon, die alle über die selben Aktionen verfügen, die sie auch im Game-Boy-Spiel besitzen. Wenn Ihr wollt, dürft Ihr Euch auch zu zwei Gruppen à zwei Trainer zusammenschließen.

Das Prinzip der Auseinandersetzungen gleicht dem der Handheld-Spiele. Pro Runde gibt man nacheinander ein, welchen Move das gerade aktivierte Pokémon anwenden soll. Auch an insgesamt neun „Mario Party"-ähnlichen Mini-Games darfst Du mit drei Freunden teilnehmen und aussuchen, welches Pokémon die abwechslungsreichen Geschicklichkeitsproben bestehen soll.

Aber auch als Solo-Spieler bieten sich Dir einige spannende Möglichkeiten: Im titelgebenden Stadium-Modus gilt es, gegen die sechs bekannten Arenaleiter aus „Pokémon Rot", „Blau" und „Gelb" (siehe Seite 6) anzutreten. Das Pokémon Lab erlaubt es, die Fabelwesen von allen Seiten zu betrachten und Gegenstände aus den Aufbewahrungsboxen der Game-Boy-Spiele zu verwalten. Dadurch hast Du dort keine Platzprobleme mehr. **Mit dem 64GB-Adapter (siehe Info-Kasten) wird es auch möglich sein, die Game-Boy-Versionen am Fernseher zu spielen.** Dieses Super-Game-Boy-Prinzip wird sich aber nur auf die genannten Module beschränken.

Alle Freunde von Pikachu & Co. dürfen sich schon auf „Pokémon Stadium" freuen. Es gibt einfach nichts Spannenderes, als die selbst gesammelten, trainierten und ans Herz gewachsenen Kreaturen in voller 3D-Pracht in einer fantasievoll gestalteten Arena kämpfen zu sehen. Dank zusätzlicher Mini-Games, Super-Game-Boy-Funktion und der spannenden Mehrspieler-Modi wartet hier sicher eines der interessantesten N64-Spiele dieses Jahres auf Dich.

PC | PS | DC | J/D

Pokémon Stadium

Pokémon-Rollen-Fightspiel

Start: zwischen April und Juni 2000

Nintendo/HAL Laboratories | für 1-4 Spieler

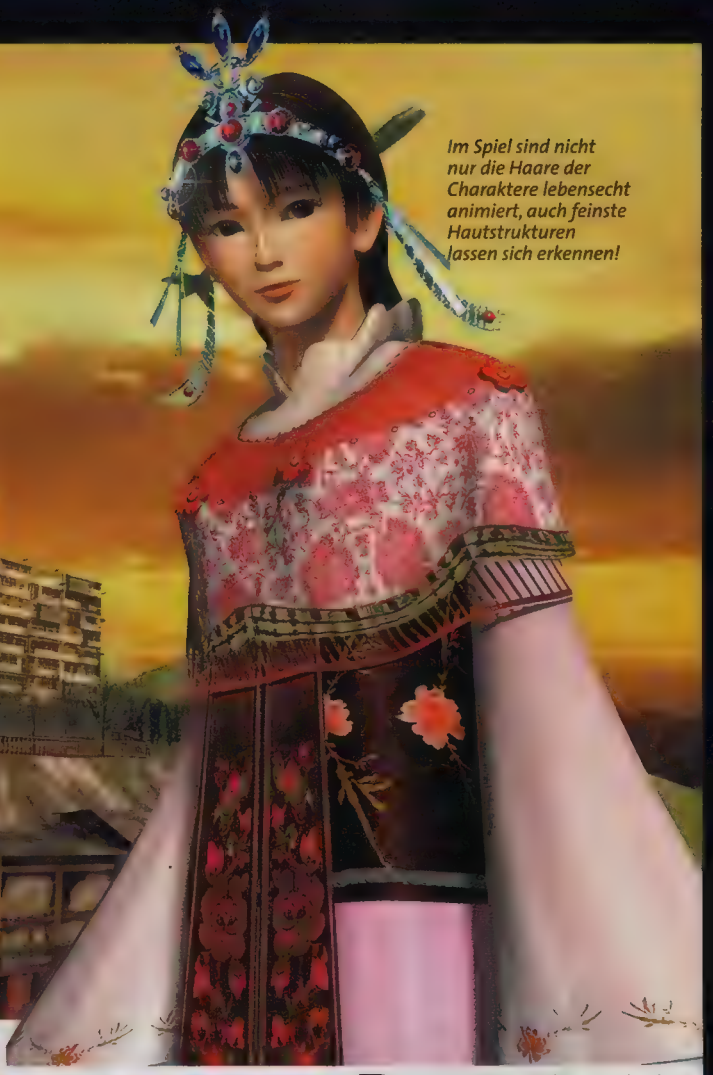
Den selbst gefangenen Pokémon am TV-Bildschirm beim Kämpfen zusehen: ein Traum für alle Pokémon-Trainer!

Text: Holger Reher · Bilder: TOTAL!

Shen Mue
Chapter 1: Yokosuka

Die Erfolgserwartungen sind enorm! Denn Segas größte Dreamcast-Hoffnung hat Unsummen an Kosten verursacht. Einen Flop können sich die Japaner kaum leisten!

Die Animationen der Charaktere sind fast perfekt. Zudem bewegen sich die Lippen der Sprechenden nahezu synchron, also fast gleichzeitig, zur Sprachausgabe

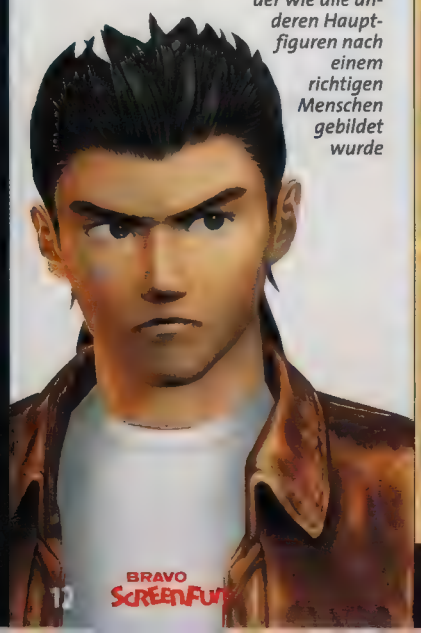


Im Spiel sind nicht nur die Haare der Charaktere lebensecht animiert, auch feinste Hautstrukturen lassen sich erkennen!

Wie dieses Labor gibt es zahlreiche verschiedene Umgebungen zu erkunden

Sega zieht optisch alle Register: Beeindruckend bricht und spiegelt sich das Licht

Let it snow: Die Witterungsverhältnisse werden naturgetreu dargestellt



Du steuerst Ryo, der wie alle anderen Hauptfiguren nach einem richtigen Menschen gebildet wurde

As time goes by...

Die Umgebung in „Shen Mue" passt sich wirklichkeitsnah der jeweiligen Tageszeit an. Auch die Wolken verändern durchgehend ihr Aussehen!

Das bereits zum Jahreswechsel in Japan erschienene „Shen Mue" wurde von Sega als „Jahrhundert-Spiel" angekündigt. Im Sommer soll es die nächste Generation der Dreamcast-Spiele auch in Deutschland einleiten.

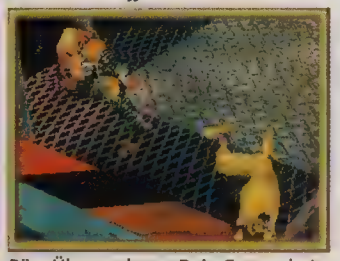
Das Action-Adventure will in Sachen Realitätsnähe, Interaktivität mit der Umgebung und beim spielerischen Tiefgang neue Wege gehen. Vor allem die Grafik setzt in der japanischen Version neue Maßstäbe. Alle Charaktere sind unglaublich detailliert in Szene gesetzt und wunderschön animiert. Der Schatten der einzelnen Personen etwa passt sich stets den Lichtverhältnissen an und bricht sich exakt an Mauern oder Gegenständen. Auch verschiedene Witterungsbedingungen und Tageszeiten stellt die fast perfekte virtuelle Welt von „Shen Mue" dar. Anspruch dabei: Keine Polygon-Blitzer oder Clipping-Fehler (Fehler durch mangelhaften Zusammenbau der Grafiken) sollen den optischen Genuss trüben. Im Sommer wird sich zeigen, ob auch die Story in Deutsch die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen kann.

				J/D
Shen Mue Chapter 1: Yokosuka				
Action-Adventure				
Start: Sommer 2000				
Sega			für 1 Spieler	

Schon lange als Meisterwerk gehandelt. Ob es die hohen Erwartungen erfüllen kann, bleibt spannend!

Text: Michael Stapf

Da bleibt 'ne Schramme: Kisten können als Waffen benutzt werden



Böse Überraschung: Dein Gegner hat sich in eine Raubkatze verwandelt

Ehrgeiz

Ehrgeiz heißt nicht nur das titelgebende Schwert, das es in diesem Fightspiel zu erobern gilt, sondern ist auch eine zwingend notwendige Charaktereigenschaft. Stolze dreizehn Gegner müssen nämlich nacheinander auf die Bretter geschickt werden, bevor Du Dich in den Endkampf begibst.

Bezüglich der Spielfiguren gibt's ein Wiedersehen mit alten Bekannten aus „Final Fantasy VII": Neben Strubbel-Held Cloud sind auch Tifa, Vincent, Yuffie und Sephirot mit von der Partie. Das Interessanteste sind jedoch die neuen Akzente, die „Ehrgeiz" im Fightspiel-Genre setzt: Denn die Kämpfe werden in kleinen Arenen ausgetragen, die durch Hindernisse und höher wie tiefer gelegene Ebenen zusätzliches Leben in die Auseinandersetzung bringen.

Oft ist Flucht der beste Weg zum Sieg, und Du kannst erst mal mit Deiner Figur durch die Spielumgebung rennen, um Dir so eine bessere Ausgangsposition zu verschaffen. Aber Vorsicht: Jeder Kämpfer verfügt über sehr starke Fernwaffen und kann zudem mit Kisten auf Dich werfen.

Neben dem normalen Story-Modus und dem Zweispieler-Duell wird die CD noch einen Adventure-Modus sowie vier Mini-Spiele enthalten. In Japan ist „Ehrgeiz" übrigens bereits vor einem Jahr erschienen und hat dort inzwischen viele Freunde gewonnen.

PC | PS | N64 | DC | E/D

Ehrgeiz
Fightspiel

Start: März 2000

Square/Sony | für 1-2 Spieler

Interessante Keilerei der „Final Fantasy"-Macher mit einigen neuartigen Ideen und vielen Spielvarianten

Zu Beginn klärt Dich eine kleine dicke Elfe über die Spielsteuerung auf

Bitte nicht beißen! Diesen bösen Drachen lügt Simon einfach schamlos an

Simon the Sorcerer 3D

Die Abenteuer von Simon, dem Zauberer, begeisterten schon zweimal Adventure-Freunde mit PC. Doch weder die Präsentation noch die Rätsel haben dem Spiel so viele Fans beschert – das tat vor allem der abgedrehte Witz, mit dem das Spiel um den bemitleidenswerten Nachwuchszauberer auftrumpfte. Dieser soll auch im bald erscheinenden dritten Teil Spaßgarant Nr. 1 sein.

Simon wacht nach seiner unfreiwilligen Körper-Seelen-Trennung am Ende des zweiten Teils in Teil drei wieder auf und stellt fest, dass er immer noch im Zauberland festsitzt. Für seine Meisterin Calypso darf er erneut gegen den finsteren Zauberer Sordid ziehen, der ein für alle Mal die Welt unterjochen will.

Also macht sich Simon auf, Sordid zu finden und trifft auf seiner langen Reise viele alte Bekannte. Da wäre der Sumpfling, der eine Hauptrolle in den Plänen des bösen Zauberers spielt, und natürlich Sordids Diener Runt, der eine Extra-Überraschung für Simon hat.

Zeitgemäß steckt der Hauptheld natürlich in einem ganz neuen Kleid. Zwar wirkt der Hut immer noch zu groß, aber dafür ist jetzt alles dreidimensional: Die gesamte Spielewelt inklusive aller 60 Charaktere besteht aus waschechter 3D-Grafik. Die Rätselei kommt selbstverständlich auch nicht zu kurz, wobei es jetzt mehrere Wege gibt, das Abenteuer zu lösen.

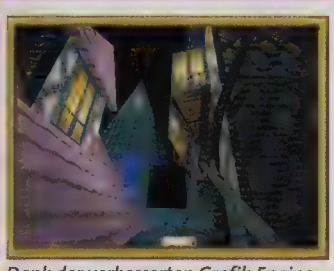
PS | N64 | DC | E/D

Simon the Sorcerer 3D
3D-Adventure

Start: März 2000

Hasbro Interactive | für 1 Spieler

Mit dem Witz der Vorgänger und zeitgemäßer 3D-Optik will Zauber-Chaot Simon wieder für Furore sorgen



Dank der verbesserten Grafik-Engine ist die Landschaft viel detaillierter

Vorsicht, in diesem Spiel lauert der Feind meist im Verborgenen

Thief 2: The Metal Age

Das Action-Adventure „Thief: The Dark Project" war eines der innovativsten Programme des vergangenen Jahres. In der Computerwelt des Meisterdiebs Garrett hattest Du nur eine Chance, wenn Du möglichst unauffällig durch die diversen Levels geschlichen bist. Nicht die dickste Waffe führte hier zum Erfolg, sondern behutsames taktisches Vorgehen.

Im zweiten Teil der Diebes-Saga, der die aufregende Lebensgeschichte Garretts fortschreibt, wird technisch wieder Einiges an Neuerungen geboten. **Die 3D-Grafik wird zum Augenschmaus, was Mittelalter angeht, ausgebaut. Herrliche Wandtexturen und formschön animierte Gegner verwöhnen das Auge.**

Das Handwerkszeug des Diebes besteht nicht mehr nur aus Schwert, Langbogen, Bombe und Dietrich, sondern wird jetzt durch ein magisches Sinnesorgan verbessert. Mit seinem Cyber-Auge kann Garrett pflegeleicht um Ecken und Vorsprünge linsen und so den Feind frühzeitig ausspähen.

Natürlich werden auch die Gegner tüchtig aufgerüstet: Die geheimnisvolle Kaste der „Mechanics" schickt dampfbetriebene Roboter sowie automatische Überwachungskameras und weitere gefährliche Gerätschaften in den Einsatz. Viele Aufgaben in 15 großen Missionen warten auf Dich. Da dürfte Einiges an Spielzeit vergehen.

PS | N64 | DC | D

Thief 2: The Metal Age
Action-Adventure

Start: April 2000

Eidos/Looking Glass | für 1 Spieler

Gleiches Spielprinzip und deutlich bessere Optik – da macht das Diebesleben sicherlich noch mehr Spaß!

Wann kommt was?

Februar 2000

PS | N64 | DC

Giants
Interplay – Actionspiel

PS | N64 | DC

Anstoß 3
Ascaron – Fußballmanager

PC | PS | N64 | DC

Castlevania 2
Konami – Action-Adventure

PS | N64 | DC

Der Verkehrsgigant
JoWood – Wirtschaftssimulation

März 2000

PC | PS | N64 | DC

Beatmania: Europ. Edit.
Konami – Musikspiel

PS | N64 | DC

Oni
Bungee – Action-Adventure

PS | N64 | DC

Star Lancer
DA/Microsoft – Space Shooter

PS | N64 | DC

Diablo II
Blizzard – Action-Rollenspiel

April 2000

PC | PS | N64 | DC

Star Wars – Ep. 1: Jedi Power Battles
LucasArts – Actionspiel

PS | N64 | DC

Need for Speed: Porsche
EA – Rennspiel

PS | N64 | DC

KISS Psycho Circus
GOD/Take 2 – 3D Shooter

Mai 2000

PS | N64 | DC

Formula One Grand Prix 3
Microprose – Rennsimulation

PS | N64 | DC

TOCA WTC
Codemasters – Rennsimulation

PS | N64 | DC

Blade
Gremlin – Action-Adventure

Alle Angaben ohne Gewähr

Text: Knut Gollert, Volker Weitz, Christian Henning

TOP-SPIELE IM HEFT

Die besten getesteten Spiele der letzten Monate

Donkey Kong 64 — 1
N64 Jump&Run-Adventure
Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

GTA 2 — 1
PC Actionspiel
Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 1

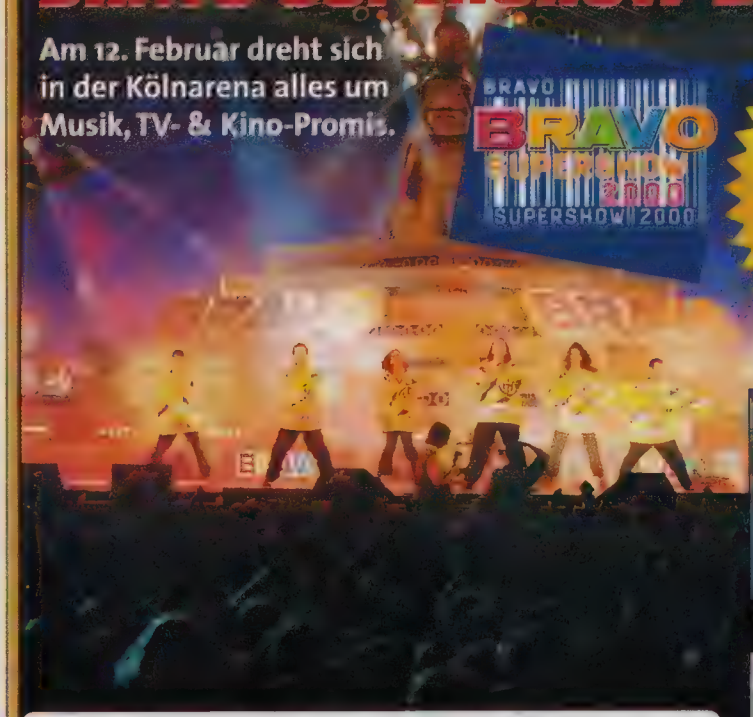
Ready 2 Rumble Boxing — 1
DC Fightspiel
Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Spyro the Dragon 2 — 1
PS Jump&Run
Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 1

Theme Park World — 1
PS Wirtschafts-Simulation
Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

BRAVO SUPERSHOW 2000

Am 12. Februar dreht sich in der Kölnarena alles um Musik, TV- & Kino-Promis.



SCREENFUN AKTION!

Willst Du zur BRAVO SUPERSHOW? Wir verlosen 5 x 2 Eintrittskarten für das Mega-Musik-Event! Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluss ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Alle Fans dürfen sich freuen: Echt wollen ihnen live einheizen

Sega präsentiert die erste BRAVO SUPERSHOW dieses Millenniums

Bühne frei für Musik und Spannung: Die 7. BRAVO SUPERSHOW wartet am 12. Februar in Köln mit den angesagtesten Musik-Acts der aktuellen Charts auf. Mit dabei sind unter anderem Britney Spears, Oli P., Echt, Die 3. Generation, Melanie C, Emma Bunton und The Kelly Family.

Die größte Neuerung: Zum ersten Mal werden die Gewinner der BRAVO-Otto-Wahl live on stage bekannt gegeben! Durch die Veranstaltung führen Enie van de Meiklokjes von BRAVO TV und Marco Ströhlein („RTL Soap Show"). Für 49 Mark bist Du dabei. *Ticket-Hotline: (0221) 28 01*

Lauryn Hill

In Kürze Online-Queen

Für Aufsehen sorgte das Internet-Label Atomic Pop mit der Online-Veröffentlichung des Albums „There's A Poison Goin' On" von Public Enemy.

Die Hardcore-Rapper um Chuck D und Flavor Flav hatten sich mit ihrer Plattenfirma zerstritten und bieten seither ihre Musik nur noch übers Netz an.

Jetzt nimmt Atomic Pop drei weitere Musikfirmen in seinen digitalen Vertrieb auf, nämlich Fire Records, GoodVibe und Ruff-Life. Bei der letzteren erscheinen unter anderem die Top-Seller von Lauryn Hill, den Fugees und Cypress Hill.

Groovt künftig auch übers Internet: Lauryn Hill

SCREENTRIX 3 kommt!

Bald ist wieder Schummeln angesagt!

Die Obermotze aller Spielewelten sollten sich schon mal warm anziehen! Denn das dritte SCREENTRIX-Heft steht vor der Tür. Wie die vorigen Ausgaben wird es wieder randvoll mit Cheats, Tipps und Tricks für alle aktuellen Systeme sein – auch Dreamcast-Fans finden reichlich Futter für ihre neue Konsole.

Darüber hinaus gibt es viele ausführliche Lösungshilfen – zum Beispiel zu den Hits „Tomb Raider IV" und „Final Fantasy VIII" sowie vielen weiteren aktuellen Superhämmern. Freunde des Game Boys dürfen sich zudem auf ein Pokémon-Special freuen. Mehr wird noch nicht verraten! *Anfang März im Handel*

Aller guten Dinge werden drei: Bald hilft das dritte SCREENTRIX bei Spielproblemen

Günstig ins Netz

Rein ins Surfvergnügen! Für alle Internet-Fans berechnen wir jeden Monat neu, wer die günstigsten Internet-Provider sind.

In der Tabelle siehst Du die jeweils drei besten Angebote für eine durchschnittliche Surfzeit von 5, 20 oder 50 Stunden im Monat. Die Telefonkosten sind bei allen Angeboten inbegriffen und beziehen sich auf die Zeit von 18 bis 21 Uhr.

Anbieter & Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Telefonkosten	Gesamtkosten Online	Info-Telefon/Fax	
Mobilcom Power	entfällt	3,3 Pf	inbegriffen	99,00 DM	(01805) 01 92 90	50 Stunden Surfzeit
Surf 1 – Surf 40	78,00 DM	3,7 Pf (40 Freistunden)	inbegriffen	100,20 DM	(06561) 955 60	
Talknet 1000	34,90 DM	3,49 Pf (1000 Freimin.)	inbegriffen	104,70 DM	(01805) 38 38	
Surf 1 – surf 20	39,00 DM	3,7 Pf (20 Freistunden)	inbegriffen	39,00 DM	(06561) 955 60	20 Stunden Surfzeit
Mobilcom Power	entfällt	3,3 Pf	inbegriffen	39,60 DM	(01805) 01 92 90	
Talknet 1000	34,90 DM	3,49 Pf (1000 Freimin.)	inbegriffen	41,88 DM	(01805) 38 38	
Mobilcom Power	entfällt	3,3 Pf	inbegriffen	9,90 DM	(01805) 01 92 90	5 Stunden Surfzeit
Surf 1-Surf Basic	entfällt	3,7 Pf	inbegriffen	11,10 DM	(06561) 955 60	
Germany.net	entfällt	3,9 Pf	inbegriffen	11,70 DM	(069) 63 20 01	

Fotos: Thorsten Buhe (1), BRAVO-Archiv (3), Cinetext (1)

Vorlese-Gerät: „Datasound" macht gedruckte Codes hörbar

Mind-Rover

Roboter-Power für kluge Köpfe

Im PC-Spiel „MindRover" konstruierst Du eigene Roboterfahrzeuge aus verschiedenen Gestellen und 50 Teilen (Radar, Düsenantrieb, Raketenwerfer und viele mehr). Die Roboter werden dann beispielsweise im Deathmatch gegen andere Robos gehetzt oder müssen ihren Weg über schwierige Rennstrecken finden.

Das Coole: Über ein einfaches visuelles Interface programmierst Du das Verhalten Deiner Maschinen selbst und lässt sie gegen die Schöpfungen Deiner Freunde oder bei Meisterschaften im Internet antreten! Eine spielbare Demo gibt's unter *www.mindrover.com*

Die Bauteile Deines Roboters werden mit logischen Bedingungspfeilen verknüpft...

...die später im Kampf die Steuerung übernehmen – und Du wirst zum Zuschauer

Klein, leicht und handlich im Design

Klingendes Buch

Neues „Datasound"-System

Ab Sommer 2000 gibt es Bücher, die man mit einem Lesegerät zum Klingen bringt. Das „Datasound"-Lesegerät für 200 Mark liest die gedruckten Codes aus und spielt die Töne, Musik oder Sprache ab. *Info: www.datasound.de*

DINO CIV

Sid Meiers neues Projekt

Wo nimmt Spiele-Guru Sid Meier („Railroad Tycoon", „Civilization") seine Ideen her? Ganz einfach: Er erinnert sich an seine Kindheit. Und damals fand er Dinos mächtig gut, also wird jetzt ein Spiel aus seinem Kindheitstraum. Ein „Civilization" mit Dinos soll es werden. Und Sid Meier hat auf seiner Website einfach laut darüber nachgedacht. Wer mitmachen will, surft zu: *www.firaxis.com/dinosaurs*

Kreuzzüge

Ritter, Rätsel, Abenteuer

Auf ins Heilige Land! Ritter Arthaud soll die Reliquien des Heiligen Kreuzes aus Jerusalem nach Frankreich bringen. Du folgst ihm auf seinem Kreuzzug und musst dabei viele Rätsel lösen.

Dafür benötigt man allerdings ein paar historische Fachkenntnisse. Wie funktioniert etwa eine Belagerungsmaschine? Details vermittelt der Archivteil des Adventure-Spiels. Die gelungene Mischung aus Infos-Sammeln, Rätseln und Kombinieren erweckt in „Kreuzzüge" das 12. Jahrhundert wieder spannend zum Leben. Preis: zirka 100 Mark. *Hersteller: Cornelsen Software, 14197 Berlin*

Wichtig für die Story: die Funktionsweise eines Katapults

TICKER

Neue Umsetzungen fürs Dreamcast geplant

Konami arbeitet zur Zeit fieberhaft an einer Dreamcast-Umsetzung der erfolgreichen Fußballspiel-Reihe „International Superstar Soccer". Ein Erscheinungstermin wurde noch nicht bekannt gegeben.

Zeitgleich hat sich Crave Entertainment die weltweiten Vertriebsrechte der Dreamcast-Version von Activisions „Tony Hawk's Skateboarding" gesichert. Ein anvisierter Veröffentlichungstermin ist das zweite Quartal 2000.

Milliardenverluste durch illegales Kopieren von CD-ROMs

Allein im letzten Jahr belief sich der Schaden durch Raubkopieren auf stattliche drei Milliarden Dollar – und das nur in der Spielebranche. Um sich künftig effektiv davor zu schützen, setzen Havas Interactive und mehr als 75 weitere Hersteller auf den Kopierschutz von Macrovision. Dieser versieht die PC-CD-ROMs mit einer digitalen Signatur.

Erste Bilder zu „MSR"

Die Firma Bizarre Creations hat eine Preview-Version ihres Dreamcast-Rennspiels „MSR" („Metropolis Street Racer") fertig gestellt. Der Flitzer befindet sich zwar noch in einem sehr frühen Stadium, dennoch zeigt er jetzt schon, was für ein grafisches Potenzial in ihm steckt.

Spielfilm oder Filmspiel?

Der japanische Videospiel-Gigant Konami, von dem Renner wie „Metal Gear Solid" oder „Castlevania" stammen, ist ein strategisches Bündnis mit Hollywoods Filmgigant Universal eingegangen. Ziel ist es, Spiele der nächsten Generation herzustellen. Geplant sind schon jetzt elektronische Versionen von „Die Mumie" und „Woody Woodpecker". Ob Universal im Gegenzug „Metal Gear Solid" verfilmt, steht noch in den Sternen.

Währenddessen buhlen die großen amerikanischen Softwarehäuser um die Umsetzungsrechte des brillanten Kino-Hits „Matrix". Eine Entscheidung steht allerdings noch aus.

TICKER

Endlich die 64DD in Japan!

Das lang erwartete 64DD ist im japanischen Handel. Es wird mit Modem-Modul, Telefonkabel und zwei Programmen (dem neuartigen Adventure „Stone of the Giant" und „Mario Artist: Paint Studio") ausgeliefert. Doch hat Nintendo seinem Paket die für den Internet-Zugang benötigte RandNet Disk nicht beigelegt. Berichten zufolge war sie zu fehlerhaft. So ist mit Nintendos Online-Auftritt nicht vor Februar 2000 zu rechnen.

Neue Infos über „Team Fortress 2 – Brotherhood of Arms"

Valve Software arbeitet gerade heftig an „Team Fortress", der Fortsetzung der Erweiterung zu „Half-Life" (dt. Version). In insgesamt 20 verschiedenen Level bernimmst Du als Mitglied einer Elite-Kampftruppe verschiedene Spezialisten-Jobs wie Scharfschütze, Sprengstoff-Experte oder Spion. Dabei gehst Du die Missionen wahlweise an der Seite intelligenter Bots oder im Mehrspieler-Verband mit Freunden an. Besonders interessant ist die Möglichkeit, per Voice-Kommunikation Befehle weiterzugeben. Ein genauer Erscheinungstermin steht leider noch nicht fest.

Im Einsatz in einem italienischen Bergdorf

Playstation-Spiele glänzen mit Rekord-Verkäufen

Squaresoft hat bekannt gegeben, dass weltweit bereits über sechs Millionen Exemplare von „Final Fantasy VIII" ausgeliefert wurden. Davon verteilen sich immerhin 3,2 Millionen Spiele auf den europäischen Raum.

Zugleich berichtet die japanische Videospiele-Zeitschrift „Famitsu", dass in nur einer Woche mehr als 800.000 Exemplare von „Gran Turismo 2" über ferneöstliche Ladentische wanderten.

Lara goes West!

Lara hat endlich 'nen Kerl: Simon West

Laras Auftritt im Kino scheint endlich Formen anzunehmen. Wie jetzt bestätigt wurde, steht der Regisseur des „Tomb Raider"-Films fest. Es ist der Action-Spezialist Simon West, bekannt geworden durch „Con Air" und „Wehrlos – Die Tochter des Generals".

Der Starttermin bleibt aber nach wie vor unklar. Den Termin im Sommer 2000 wird Paramount nicht halten können, da bislang weder das Script fertig ist noch die Darsteller feststehen.

Aufwendig und überaus schön: das „MGS"-Buch

Snake für Fans

Das „Metal Gear Solid"-Buch

Achtung, dieser Bildband ist wirklich nur etwas für Hardcore-Fans des Agenten-Abenteuers. Randvoll mit wunderschönen Zeichnungen und einem englischen Interview mit den japanischen Künstlern – eine super Geschenk-Idee für jeden „Metal Gear Solid"-Fan. Einziger Knackpunkt: Das gute Stück kostet satte 90 Mark.

Schleich-Aktion!

Schleich-Experte Solid Snake in edler Aufmachung gefällig? Wir verlosen 3 Bücher der Extraklasse über „Metal Gear Solid" (s.l.). Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluss ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Auf welche Highlights warten Spieler am längsten?

Diablo 2 (Blizzard/Havas)

Weder Ende '98 noch im Sommer '99 kam Blizzards Hammer. Ob's im März 2000 klappen wird?

Daikatana (Ion Storm/Eidos)

John Romeros 3D-Shooter startet angeblich im Frühjahr 2000 – erst war Ende '98 versprochen.

Prey (3D Realms)

Zuerst war's für 1998 angekündigt. Jetzt scheint selbst der Release in diesem Jahr zu wackeln.

Ultima IX: Ascension (Origin/EA)

Nach langen Entwicklungsjahren in den USA gelandet! Bei uns kommt's am 24. Februar auf Deutsch.

Wizardry 8 (Sir Tech)

Das Rollenspiel sollte bereits vor einem Jahr da sein. Es erscheint nun aber erst 2000.

Messiah (Shiny/Interplay)

Im Februar soll Dave Perrys Engels-Spiel endlich erscheinen. Versprochen war's für Anfang '99.

Mobiler Brenner

CD-RW-Brenner für PC und Mac

Memorex bietet mit dem Duo BBQ 100 ein externes Brenner-Laufwerk für wiederbeschreibbare CDs (CD-RWs) an. Das Laufwerk kann dank USB-Kabel während des Betriebs wahlweise an PC oder Apple-Rechner angeschlossen werden.

Das Laufwerk schreibt und wiederbeschreibt CDs mit vierfacher Geschwindigkeit und liest die Scheiben mit 20-fach-Speed.

Zum Lieferumfang gehören neben einem Netzwerkstecker-Adapter auch spezielle Kabel (BBQ-Kabel). Mit ihnen findet das Laufwerk an der parallelen Schnittstelle oder (etwa bei Notebooks) am PCMCIA-Slot Anschluss. Dazu gibt es jeweils ein Software-Paket für PC und Mac.

Beide Programmpakete ermöglichen das Erstellen eigener Daten-, Audio- und Multimedia-CDs. Auch das Kopieren von CD auf CD gelingt damit schnell und komfortabel. Der CD-RW-Brenner kostet 700 Mark.

Infos: Memorex, Tel.: (0211) 65 79 11 42

Stilecht verstaut: „Combo Album", „Card Box" und „Deck Box" für „Pokémon"-Sammelkarten

Navigator

Uhr und Ortungsgerät in einem

Klobig, aber nützlich: Die Casio-Uhr hilft Dir, Dich selbst zu orten

Verirrt im Packeis? Verlaufen beim Bergwandern? Da hilft die Protrek GPS von Casio weiter, die erste Armbanduhr der Welt mit eingebautem GPS-Empfänger (GPS = Global Positioning System).

Der winzige Navigator kann bis zu 24 Satelliten anzapfen, die Positionssignale zur Erde funken. Er bestimmt den Standort bis auf etwa 30 Meter, aber auch Marschrichtung und zurückgelegte Wege. Der Preis für das knapp 150 Gramm leichte Mini-Wunder wiegt aber schwer: zirka 1000 Mark.

Im Fachhandel. Info: www.casio.com

Pokémon: Album & Co.

Neues Zubehör für Deine Sammelkarten

Zum „Pokémon"-Sammelkartenspiel gibt's jetzt Zubehör. 112 Karten haben im „Combo Album" Platz. Größere Kartenbestände verstaust Du bequem in der „Card Box". Dein Kartendeck fürs nächste Turnier wandert in die „Deck Box". Und als Unterlage fürs Spiel ist die „Playmat" eine super Hilfe. Alle Teile sind mit den Kreaturen verziert und im Spielwarenhandel erhältlich.

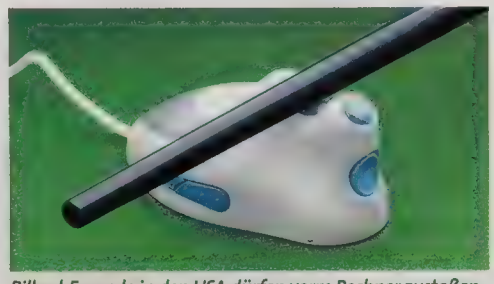
Das „Combo Album" kostet zirka 19 Mark, die „Card Box" rund 9 Mark. Die „Deck Box" gibt's für zirka 24 Mark, die „Playmat" für zirka 12 Mark.

Macher: Amigo, 63128 Dietzenbach

Queue statt Maus

Billard-Queue steuert Spiele

Ein neues Eingabegerät hat Interact in den USA gebracht: den PoolShark für realistischeres Billard-Vergnügen an PC und Mac. Er wird über den USB-Port angeschlossen und funktioniert wie eine zweite Maus. Auf der Oberseite besitzt das Gerät eine Rolle. Darüber führt man den mitgelieferten Plastik-Queue. In den USA ist der PoolShark für umgerechnet rund 60 Mark erhältlich. Ein Europa-Auftritt ist derzeit nicht geplant.



Billard-Freunde in den USA dürfen vorm Rechner zustoßen: Der PoolShark wird wie eine zweite Maus angeschlossen

Um das Ziel zu erreichen, musst Du nur dem grünen Pfeil (Bildmitte oben) folgen

Funkenflug: Bei gewagten Manövern gibt's Extra-Geld

Der Fahrer grinst, doch ob der Gast seine Fahrweise witzig findet?

Spielhallen-Feeling auf dem Bildschirm

Mit „Crazy Taxi" für das Dreamcast hat Sega wieder einen möglichen Hit am Start. Am Steuer eines amerikanischen Straßenkreuzers bretterst Du durch die City und bringst Fahrgäste so schnell wie möglich ans gewünschte Ziel. Die grafische Umsetzung der Automaten-Version sieht schon jetzt beeindruckend aus. Zudem erwarten Dich ein neuer Spielmodus und fetzige Musik der Punk-Rock-Band The Offspring. Geplanter Termin: Frühjahr 2000.

Foto: Look (1)

KARSTADT

Mach Dich auf die Konsolen!

SUPERMAN

39.95

€ 20.43

DONKEY KONG

149.95

€ 76.67

TUROK 2

49.95

€ 25.54

TUROK 3

99.95

€ 51.10

BREATH OF FIRE

15.00

€ 7.67

V-RALLY 2

49.95

€ 25.54

LEGO RACERS

99.95

€ 51.10

DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

99.95

€ 51.10

Eure Top 10

Command & Conquer 3: Tiberian Sun

1

2 Metal Gear Solid

3 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Schreibt uns! AKTION!

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir 1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat. Mehr dazu steht auf Seite 122!

1 C&C 3: Operation Tiberian Sun
WESTWOOD STUDIOS/EA – PC
(1)
Der Charts-Thron als Festung: Mit vereinter Kraft halten GDI und Nod die Stellung

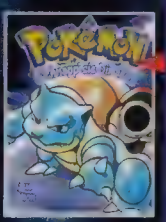
2 Metal Gear Solid
KONAMI – PS
(2)
Bin ich schon drin? Solid Snake schleicht weiter durch den Terroristen-Stützpunkt

3 Zelda: Ocarina of Time
NINTENDO – N64
(5)
Wahre Größe kommt von innen – oder gequetscht auf einem 256-MBit-Modul!

4 Driver
REFLECTIONS/GT INTERACTIVE – PC, PS
(3)
Wie bringst Du 'nen Fahrgast am besten um die Ecke? Mit gezogener Handbremse!

5 Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
(13)
Wie das Römische Reich katapultiert sich dieses Echtzeit-Strategie-Juwel nach vorn

6 Tomb Raider III
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(6)
Hüpf, hüpf, hurra! Power-Girl Lara springt und kämpft weiter in der Oberliga mit



7 Pokémon
NINTENDO – GB
(18)
Pokémania: Mit riesigen Sätzen stürmen die Taschenmonster Eure Charts!

8 Tekken 3
NAMCO – PS
(4)
Kein Grund, vor die Tür zu gehen – hier gibt's am Bildschirm was auf die Ohren...

9 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT – PS
(17)
Das Rollenspiel-Epos ist ein Verkaufshit – doch Held Squall verzieht keine Miene

10 FIFA 2000
EA SPORTS – PC, PS, N64, GBC
NEU!
Fit fürs nächste Jahrtausend: Dank vieler Verbesserungen das bislang beste „FIFA"

System

PC

1. **C&C 3: Op. Tiberian Sun**
   WESTWOOD/EA
   Strategiespiel – ca. 90 DM
2. **Age of Empires 2**
   MICROSOFT
   Strategiespiel – ca. 80 DM
3. **Tomb Raider III**
   CORE DESIGN/EIDOS
   Action Adventure – ca. 65 DM
4. **FIFA 2000**
   EA SPORTS
   Sportspiel – ca. 85 DM
5. **Need for Speed IV**
   ELECTRONIC ARTS
   Rennspiel – ca. 80 DM

PLAYSTATION

1. **Metal Gear Solid**
   KONAMI
   Action Adventure – ca. 100 DM
2. **Driver**
   REFLECTIONS/GT INTERACTIVE
   Rennspiel – ca. 85 DM
3. **Tekken 3**
   NAMCO
   Fightspiel – ca. 45 DM
4. **Final Fantasy VIII**
   SQUARESOFT
   Rollenspiel – ca. 100 DM
5. **Tomb Raider III**
   CORE DESIGN/EIDOS
   Action Adventure – ca. 90 DM

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time**
   NINTENDO
   Adventure – ca. 90 DM
2. **Mario Party**
   NINTENDO
   Actionspiel – ca. 100 DM
3. **Star Wars – Ep. I: Racer**
   LUCASARTS
   Rennspiel – ca. 100 DM
4. **Turok 2: Seeds of Evil**
   ACCLAIM
   Actionspiel – ca. 90 DM
5. **Banjo-Kazooie**
   RARE/NINTENDO
   Jump&Run – ca. 90 DM

TOP 20

11 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS – PC, PS
(7) Bei diesem Tempo, ohne Mühen, bringst Du den Asphalt schnell zum Glühen!

12 Anno 1602
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(8) Kein Handel in Sicht: Navigationsprobleme sorgen für eine kleine Wirtschaftsflaute

13 Dino Crisis
CAPCOM – PS
NEU! Spannung und Nervenkitzel garantiert – diese Dinos haben Euch zum Fressen gern

14 GTA 2
DMA DESIGN/TAKE 2 INTERACTIVE – PC, PS
NEU! In dieser fiesen Parodie tragen Gangster ihre Probleme noch auf der Straße aus

15 Die Siedler III
BLUE BYTE – PC
(11) Siedeln, bis der Doktor kommt – einfach unwiderstehlich knuddlig, diese Völker!

16 RollerCoaster Tycoon
MICROPROSE – PC
(10) Wie 'ne Achterbahn geht die Simulation für Funpark-Besitzer hier rauf und runter

17 Half-Life (dt. Version)
SIERRA/CENDANT – PC
(14) Munition verballert? Dann wechsle in der Mission-CD „Opposing Force" die Seite!

18 FIFA 99
EA SPORTS – PC, PS, N64
(9) Talfahrt: Der brillante Nachfolger degradiert „FIFA 99" zum Abstiegskandidaten

19 Gran Turismo
989 STUDIOS/SONY – PS
(12) Wo ist das vierte Rad? Ein kleiner Boxenstopp wirft die Rennspiel-Referenz zurück

20 Final Fantasy VII
SQUARESOFT – PC, PS
(16) Schon lange Kult und immer noch heiß verehrt: Squares exzellentes Rollenspiel

Spiele für die Insel

WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU MITNEHMEN?

Tolga

Sänger und Rapper, Mitglied der Band „Die 3. Generation"

Klasse: Auf ihrer Homepage *www.die3generation.de* könnt Ihr die drei Multikulti-Berliner Tolga, Darko und Julian in ihrer virtuellen Wohnung besuchen und Euch in ihren Zimmern umsehen. Live performt „Die 3. Generation" bald bei der BRAVO Supershow (siehe Seite 14). Das sind Tolgas Spiele-Hits:

1 Tomb Raider II (PS)
Diese Frau kann einfach alles und schaut dabei immer verdammt gut aus

2 Tekken 3 (PS)
Ungekrönter König unter den Fight-Spielen – besonders gegeneinander ein Hit!

3 Test Drive 3 (PS)
Der vielleicht beste Teil der kultigen Racing-Serie von Accolade!

Newcomer – Die höchsten Neueinsteiger

1 Tomb Raider IV
EIDOS – PC, PS
Lara in Top-Form: Statt unsinniger Sprungeinlagen stehen im vierten Teil wieder Rätsel im Mittelpunkt

2 Donkey Kong 64
NINTENDO – N64
Wer hat die Kokosnuss geklaut? Donkey Kong und seine verrückte Affenbande in ihrem größten Abenteuer

3 Soul Calibur
NAMCO – DC
Das „Tekken" für Dreamcast-Besitzer: Atemberaubende Grafik, massig Moves, Kämpfer und Spielmodi

DREAMCAST

1 Sonic Adventure
SEGA
Jump&Run – ca. 110 DM

2 Soul Calibur
NAMCO
Fightspiel – ca. 100 DM

3 Virtua Fighter 3tb
SEGA
Fightspiel – ca. 90 DM

4 Ready 2 Rumble Boxing
KONAMI/MIDWAY
Fightspiel – ca. 110 DM

5 Sega Rally 2
SEGA
Rennspiel – ca. 110 DM

GAME BOY

1 Pokémon
NINTENDO
Adventure – ca. 70 DM

2 Zelda IV: Link's Awakening
NINTENDO
Adventure – ca. 65 DM

3 Harvest Moon GB
NINTENDO
Simulation – ca. 60 DM

4 Super Mario Land
NINTENDO
Jump&Run – ca. 45 DM

5 Warioland II
NINTENDO
Jump&Run – ca. 45 DM

most Wanted – Spiele, auf die alle warten

1 Diablo 2
BLIZZARD/SIERRA – PC
Genre: Rollenspiel
Erscheinungstermin: Februar 2000

2 Perfect Dark
RARE/NINTENDO – N64
Genre: 3D-Shooter
Erscheinungstermin: Frühjahr 2000

3 Resident Evil: Code Veronica
SEGA – DC
Genre: Action-Adventure
Erscheinungstermin: Frühjahr 2000

Foto: F. Gabowicz (1)

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Kino", „TV" und „Connections".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SNES: Super Nintendo
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Sega Dreamcast

Das grüne Kästchen zeigt an, dass das Spiel in einer früheren Ausgabe bereits für ein anderes System getestet wurde.

Im orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist.

Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation bereits in einem früheren Heft gecheckt. Getestet wird jetzt die PC-Version, während sich Game-Boy-Color-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wie viel Ihr auf den Tisch blättern müsst. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht:
Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

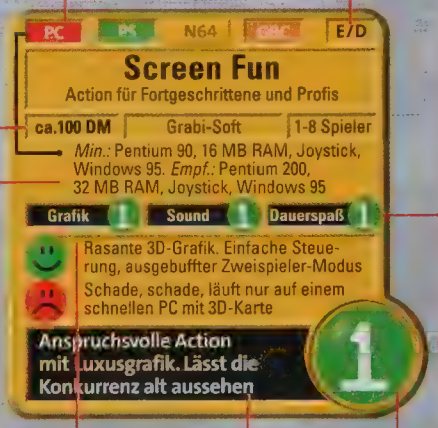
Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.



Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wie viel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswert: die beiden Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Metal Gear Solid".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören „Turok 2", „Unreal", „Unreal Tournament" und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? „Soul Calibur" sowie Spiele-Hit-Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Virtua Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA", „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo" und „Grand Prix Legends", „Falcon 4.0" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert: „Mario Kart 64", „Formel Eins 99", „F-Zero X" und die Serien „Need for Speed" und „WipEout".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „System Shock 2", die „Final Fantasy"-Serie und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Sehr gute Vertreter: „Banjo – Kazooie", „Donkey Kong 64" sowie die Hit-Serien „Super Mario", „Crash Bandicoot" und „Spyro".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerlässlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: die Serien „Command & Conquer", „Age of Empires" und „Die Siedler" sowie die Spiele „Commandos" (dt. Version) und „Anno 1602".

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Tetris" oder „Swing".

Wahre Helden werden im Schlaf geboren...
Wie in der Tonne mit geschlossenen Augen kannst Du was erleben! Die Traumwelt ist in Gefahr! Deshalb beginnt nach Mutters Gutenachtkuss Deine [illegible] Mission. Kämpfe gegen den finsteren Ritter und seine fiesen Spiessgesellen. Als Roboter, Ninja oder Superheld, und bewahre das Traumland vor einem Alptraum. Also kämpf für Deine Träume!
Augen zu und durch!
Ruff & Tumble
Ruff & Tumble verwandeln sich in Monster, Roboter, Superhelden oder Ninjas
Movie-Sequenzen machen der Traumfabrik alle Ehre
Volle Bewegungsfreiheit in aufwendigen 3D-Welten
Sechs Welten: Geisterschloss, Weltraum, Piratenschiff, unterwasser-, Alptraum- und Urzeit-Welt
Die N64-Version unterstützt das Expansion Pack
Zwei Spieler mit Split-screen auf dem N46
PlayStation
Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und ausserdem beim Otto-Versand unter:
www.otto.de/telespiele
Bild interactive
Electronic Arts
Entertainment Software
www.gtinteractive.de
randal

GT

GRAN TURISMO 2

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Mit leichter Verzögerung geht der Nachfolger des populärsten Playstation-Rennspiels jetzt endlich an den Start. Was steckt alles unter seiner Haube?

Statt sich in Arcade-Rasereien wie „Ridge Racer" zu versuchen, entschieden sich die Programmierer von Polyphony Digital, einen „echten" Fahrsimulator zu entwickeln. Das war vor zwei Jahren. Alle wichtigen physikalischen Kräfte der Realität zerrten an den schicken Polygon-Autos. Das sorgte für ein völlig neues und intensives Rennspiel-Vergnügen. Auch wenn derzeit an einer Playstation-2-Version geschraubt wird, so ist „GT2" alles andere als ein Lückenfüller!

Das Spiel wurde auf zwei CDs verteilt, wobei eine den actionlastigeren Arcade-Modus enthält und die andere den knackigeren Simulations-Modus. Während Du im Arcade-Rennen von Anfang an allein oder zu zweit in teure PS-Karossen einsteigen kannst, stellt der Simulations-Modus härtere Anforderungen an Dich. Zunächst musst Du nämlich die Lizenz zum Fahren erwerben – das bedeutet fünf Führerscheine mit insgesamt 60 Prüfungen. Sonst kommst Du nicht in den Genuss der 28 Strecken, von denen zehn bereits aus dem Erstling bekannt sind.

Bei den abwechslungsreichen Tests helfen Dir diesmal sogar Ideallinien und Demo-Videos – das dürfte gerade Einsteiger begeistern. **Falls vorhanden, kannst Du auch alte Spielstände in „Gran Turismo 2" einladen, denn bereits bestandene Prüfungen im ersten Teil erkennt das Spiel an.**

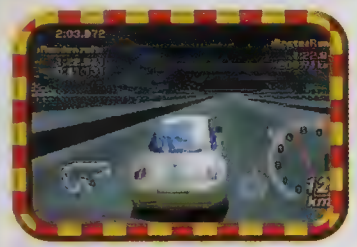
Mit knappem Startkapital geht es schließlich zum Gebrauchthändler, um dann an Spezialrennen oder der herausfordernden GT-Serie teilzunehmen. Ebenfalls auf dem Fahrplan stehen die neuen Rallye-Kurse sowie das Ausdauerrennen, bei dem Du Distanzen bis zu 300 km zurücklegen musst. Den Erstplatzierten winken nicht nur saftige Preisgelder: Ab und zu wird Dir

Das speicherbare Replay kannst Du nun aus noch mehr Perspektiven genießen – die zugleich noch dramatischer sind

Auf der Arcade-CD ist ein technisch einwandfreier Zweispieler-Modus enthalten. In ihm dürfen auch staubige Rallye-Strecken unsicher gemacht werden

Saubere Programmierung wurde ganz groß geschrieben: Egal, wie schnell Du über die Pisten donnerst, Ruckler oder Grafikfehler sind kaum zu verzeichnen

Donnern die Motoren, dröhnt's in Deinen Ohren – mit über 500 Autos geht in „GT 2" voll die Post ab!



Kleiner Grafik-Fehltritt: Noch in dunklen Tunnels spiegelt sich das Sonnenlicht

Die Kurse sind mit Plakaten von Automobil- und Zubehör-Firmen gepflastert

DER NEUE FAHRPLAN

Ganze 18 Kurse mehr finden gegenüber dem ersten „GT" auf den CDs Platz. Die alten Kurse sind blau gedruckt.

Streckenname	Lizenz	Art
Test Course	–	normal
Super Speedway	–	normal
High Speed Ring	–	normal
Tahiti Dirt Route 3	–	Rallye
Autumn Ring Mini	–	normal
Red Rock Valley Speedway	–	normal
Tahiti Road Circuit	B	normal
Mid-Field Raceway	B	normal
Smokey Mountain North	B	Rallye
Clubman Stage Route 5	B	normal
Eiger Path	A	normal
Grand Valley East Section	A	normal
Roma Short Track	A	normal
Trial Mountain Circuit	A	normal
Deep Forest Raceway	IC	normal
Smokey Mountain South	IC	Rallye
Palm Trip	IC	normal
Autumn Ring	IC	normal
Grand Valley Speedway	IB	normal
Laguna Raceway	IB	normal
Seattle Short Track	IB	normal
Green Forest Roadway	IB	Rallye
Special Stage Route 5	IA	normal
Roma Circuit	IA	normal
Roma Night Drive	IA	normal
North American Roadway	IA	Rallye
Seattle Circuit	IA	normal
Tahiti Dirt Route 2	IA	Rallye

Bei Nacht werden die Kurse in kühles Neonlicht getaucht – sehr nützlich, weil auf Scheinwerferlicht verzichtet wurde!

auch ein neuer Wagen in die Garage gestellt, auf den Du umsattelst oder den Du Gewinn bringend verkaufst. Dann ist es nur noch eine Frage weniger Stunden, bis Du Dich dank gewonnener Moneten hinter das Steuer Deines Traumautos setzen kannst.

Spätestens jetzt kommt ein weiteres Spielelement zum Einsatz: das Tuning. Egal ob Federung, Bremsen, Motor – an fast allen Bauteilen lassen sich Veränderungen vornehmen, um die Leistung des Gefährts zu erhöhen. Das Aufrüsten ist zudem total leicht, wenngleich Du dabei gelegentlich etwas tiefer in die Tasche greifen musst. Ist Geld kein Problem, kannst Du sogar mit einem VW Lupo auf Mercedes-SLK-Jagd gehen! Ein Shop mit einer breiten Auswahl an Original-Felgensätzen sowie eine digitale Waschanlage laden außerdem zu einem Besuch ein.

Apropos Original: 33 offizielle und ein Fantasie-Automobil-Hersteller sind mit über 500 Wagen auf den CDs vertreten. Hierbei handelt es sich nicht wie im ersten Teil vornehmlich um Japaner, auch amerikanische und viele europäische Autohäuser sind mit ihren neuen Modellen vertreten. Leider bieten aber nur die fernöstlichen Hersteller eine umfangreiche Auswahl.

Die grafischen Neuerungen halten sich dagegen sehr in Grenzen. Lediglich an den Wagen und einigen Objekten am Streckenrand wurde Hand angelegt. Hochauflösende Optik: Fehl-

2/00 CHECK

GRAN TURISMO 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Mit Fahrtwind im Haar dabei: In der Cockpit-Perspektive erlebst Du erstes Rennfeeling und kannst der Fahrerkonkurrenz beinahe in ihre Wagen schauen

anzeige. Etwas übertrieben haben es die Programmierer zudem mit den Lichteffekten auf den Karosserien, denn selbst in dunklen Tunnels spiegelt sich die Sonne auf dem Lack. Für diese kleinen Kritikpunkte entschädigen die vortreffliche Unterstützung des Dual-Shock-Controllers und die akustische Untermalung: Kein Wagen dröhnt oder brummt wie der andere, während im Hintergrund Tracks von Fatboy Slim, The Cardigans, Everything But The Girl und Anderen laufen.

Fans des brillanten ersten „Gran Turismo" werden sich zweifelsohne neu verlieben. Nicht nur die vielen Autos und die 18 neuen Strecken sorgen für langen Spielspaß. Auch das Herumschrauben und Tunen macht einen Heidenspaß. Und unabhängig davon, welchen Wagen Du fährst, es erwartet Dich stets ein anspruchsvolles Gegnerfeld, das sich hartnäckig an Deine Stoßstange heftet oder, schlimmer noch, Dir gnadenlos davonfährt.

Hier sei als Kritikpunkt angemerkt, dass die Kontrahenten fast immer engstirnig und kompakt im Pulk fahren. Spannende Überholmanöver und Kämpfe um einzelne Plätze haben Seltenheitswert. Die neue Rallye-Option ist zudem nur ein nettes Beiwerk, denn in diesem Genre gibt es ausgefeiltere Vertreter. Doch trotz der kleinen Kratzer auf dem ansonsten hochglanzpolierten Lack von „Gran Turismo 2" solltest Du Dir dieses erstklassige Spiel keinesfalls entgehen lassen.

PC | PS | N64 | DC | D

Gran Turismo 2

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Polyphony/Sony | 1-2 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

28 Kurse und über 500 Original-Autos, viele Spielmodi und Tuning-Optionen

Teilweise umständliche Menüführung, dümmliches Gegnerverhalten

Da bleibt kein Zweifel übrig: „Gran Turismo 2" ist in der Tat „The Real Driving Simulator"

1

Text: Michael Martin

So kommst Du am schnellsten an Dein Traumauto

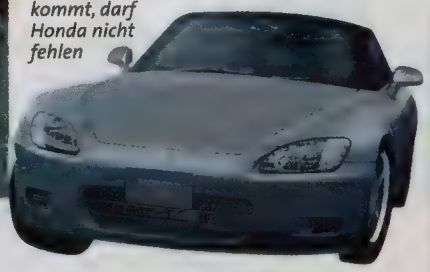
Die GT-Karriere startet mit 10.000 Credits. Wähle als Einsteiger ein FF-Modell

Absolviere dann die Lizenz-Prüfungen. A- und B-Schein sind das Wichtigste

Investiere von Deinem ersten Preisgeld in sinnvolles Zubehör, wie Sport-Reifen

Konzentriere Dich in den Spezialrennen auf einen Kurs, wie hier Tahiti Road

Mit Geld, Rennerfahrung und PS-Karosse kannst Du Dich in GT-Serie wagen



Da „Gran Tursimo" aus Japan kommt, darf Honda nicht fehlen

INFO

Die Vorher-Nachher-Show

Auf den ersten Blick scheint sich die Grafik von „Gran Turismo 2" gegenüber dem schon umwerfend aussehenden Vorgänger kaum verbessert zu haben. Doch sind sämtliche Autos einem ordentlichen Lifting unterzogen und mit hübschen Lichtreflexen versehen worden. Zudem hat ihr Schatten auf dem Asphalt nun eine weichere Kante.

Die Anzeige des Drehzahlmesser ist außerdem halb durchsichtig, und abseits der Pisten befinden sich vereinzelt neue Gebäude oder sonstige Objekte.

Zum Vergleich: links das Bild aus „Gran Turismo" und rechts aus dem neuen „Gran Turismo 2" – jeweils der High Speed Ring.

Steig ein!

Hier siehst Du alle 33 namhaften Hersteller und den Fantasie-Konstrukteur, die den Fuhrpark stellen

Alfa Romeo

Sie gehören inzwischen mit zum Fiat-Konzern

Aston Martin

Gegründet von Lionel Martin und Aston Clinton

Audi

Der erste Audi wurde im Jahr 1910 hergestellt

BMW

Einst stellte BMW nur Motoren für Flugzeuge her

Chevrolet

Aus diesem Hause stammt die legendäre Corvette

Citroën

Der Hersteller entwickelte den Front-Antrieb

Daihatsu

Seit 1907 im Geschäft – und das nicht nur in Japan

Dodge

Gegründet Anfang 1900. 1928 gekauft von Chrysler

Fiat

Dazu gehören Alfa Romeo, Lancia, Maserati und Ferrari

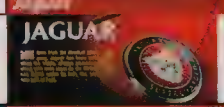
Ford

Ford, die tun was... und zwar auch auf der Playstation

Honda

Feierte zunächst Erfolge als Motorrad-Konstrukteur

Jaguar



Die Luxus-Fahrzeuge mit dem Raubtier sind legendär

Lancia

Etablierte sich mit feinen Luxus- und Sportwagen

Lister

Schuf erst in den 90ern seinen ersten Sportwagen

Lotus

1948 vom legendären Colin Chapman gegründet

Mazda

Sorgte für das große Comeback des Roadsters

Mercedes-Benz

Die Edelmarke mit dem Stern sorgt für jede Menge Glanz

Mini / MG

Der Mini ist in Bezug auf seine Konstruktion ein Geniestreich

Mitsubishi

Gilt als einer der größten Autohersteller weltweit

Nissan

Obwohl japanisch, besitzen die Autos internationales Flair

Opel

Seit Beginn der Motorenentwicklung mit dabei

Peugeot

Der Hersteller besitzt sogar Fabriken in Südamerika

Plymouth

Diese Marke wurde von Chrysler 1928 geschaffen

Renault

Die französische Firma ist ein Pionier der Turbo-Technik

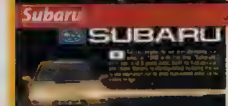
RUF

Porsche stand Pate für diesen Fantasie-Konstrukteur

Shelby

Der Rennfahrer C. Shelby baut seit 1962 seine eigenen Autos

Subaru



Begründete mit dem Subaru 360 seinen Erfolg

Suzuki

Auch Suzuki ist ein erfolgreicher Motorrad-Hersteller

Tommy Kaira

1997 lief zum ersten Mal der Sportwagen ZZ vom Band

Toyota

Startete vor 1936 zunächst in der Textil-Branche

TVR

Der Name stammt vom Besitzer Trevor Wilkinson

Vector

Schraubt seit den 80ern an futuristischen Autos

Venturi

Klare Ansage: Frankreichs Antwort auf Ferrari

VW

Ferdinand Porsche baute 1936 seinen ersten VW

LASS DIE SAU RAUS

SOUTH PARK RALLY

South Park Rally ™ & © 1999 Comedy Central. All Rights Reserved. South Park And Its Characters Are Copyrights And Trademarks Of Comedy Central. Developed By Acclaim Studios Austin. All Rights Reserved.

Lord British, der Herrscher von Britannia, steht Dir mit vielen nützlichen Hinweisen zur Seite

Jubiläum mit Lob und Schelte: Im neunten und letzten Teil der begnadeten „Ultima"-Reihe geht nicht nur der Held des Spiels in die ewigen Jagdgründe ein, sondern auch unser Glaube an fehlerfreie Programme wankt.

Ultima ascension

Wichtig: In der Kneipe kannst Du Deinen Proviant auffrischen

Auf sehr schnellen Rechnern wird volle Grafikpracht geboten

Er hat's nicht leicht, der Avatar. Der Held von „Ultima IX: Ascension" wird nicht nur von Monstern gebeutelt, sondern auch von zahlreichen Programmfehlern und Abstürzen. Auf seinen Reisen durch das gewaltige Fantasy-Land Britannia verschwinden Gegenstände aus dem Inventory, Speicherstände lassen sich nicht mehr laden, und unmotivierte Crashs sind an der Tagesordnung.

Kein optimaler Abgang für einen der langlebigsten Rollenspiel-Helden der Computergeschichte! Schon seit gut 20 Jahren kümmert sich der Avatar um das Wohl der Einwohner von Britannia. **Die „Ultima"-Reihe ist die älteste Spieleserie, die's gibt. Richard Garriott hat sie von Anfang an programmiert. Teil 9 sollte sein krönender Abschluss einer ungewöhnlichen Erfolgsstory werden.** Im Endkampf gegen Oberbösewicht Guardian rettet der Avatar zum letzten Mal das Gute in der Welt, um sich dann in den Computerhimmel zu erheben. Dafür hat sich Hersteller Origin technisch viel vorgenommen: Erstmals bewegst Du Dich in einer 3D-Welt und schaust dabei dem Helden über die gepanzerten Schultern, ähnlich wie bei einem 3D-Shooter. Und diese Welt ist unglaublich lebendig – hier passiert so enorm viel um Dich herum, dass Du völlig darin eintauchen kannst.

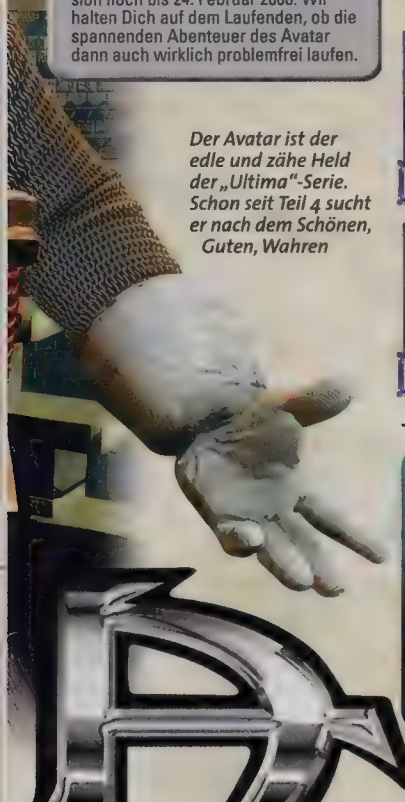
Du startest im irdischen Heim des Avatars. Hier sammelst Du erste Ausrüstungsgegenstände und probierst die Bewegungsmöglichkeiten des Helden aus. Bist Du gewappnet, steigst Du in den nächsten Teleporter und landest in Britannia. Hier steht es erwartungsgemäß nicht zum Besten mit der Moral. Dein Erzfeind, der Guardian, hat im ganzen Land acht Säulen der Zwietracht verteilt. Britannias Ein-

INFO

Frohe Kunde!

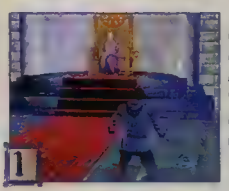
Offensichtlich stand man bei Origin unter erheblichem Zeitdruck: Die englische Version 1.3 strotzt nur so vor Programmabstürzen, Grafikfehlern und logischen Sackgassen. Gehst Du eine Aufgabe nicht in der richtigen Reihenfolge an, kann's etwa passieren, dass Dir die Lösung des Spiels nicht mehr gelingt.

Laut dem Publisher Electronic Arts werden diese Probleme in der deutschen Version vollständig behoben sein. Deshalb verzögert sich jedoch die Auslieferung der deutschen Version noch bis 24. Februar 2000. Wir halten Dich auf dem Laufenden, ob die spannenden Abenteuer des Avatar dann auch wirklich problemfrei laufen.



Der Avatar ist der edle und zähe Held der „Ultima"-Serie. Schon seit Teil 4 sucht er nach dem Schönen, Guten, Wahren

In der Hauptstadt von Britannia warten viele Aufträge auf Dich



Im Schloss von Lord British kannst Du wichtige Neuigkeiten erfahren

In der Kirche wird ein Heiltrank hergestellt, der Deine Hitpoints komplett wieder auffüllt

Die Stadt der Zauberer – leider hängt hier der Haussegen gewaltig schief

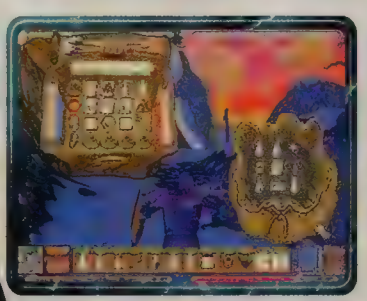
In der fliegenden Bibliothek findest Du nicht nur das magische Buch der Wahrheit

Diese Zauberin hilft Dir nur weiter, wenn Du ihr einen magischen Schild besorgst

Im Versteck der Piraten stöberst Du eine Menge wichtiger Gegenstände auf

Der Piraten-Ausstatter in Buccaneers Den verkauft Dir eine überaus praktische Seekarte

Hinter diesem Eingang verbergen sich ein Piratenversteck und eine praktische Belohnung



Gefundene Gegenstände verstaust Du im hübschen, geräumigen Rucksack

Alle neuen Zaubersprüche werden automatisch in diesem Buch notiert

Aus solchen Zutaten kannst Du Dir selber nützliche Heiltränke brauen

IX

wohner benehmen sich entsprechend und wollen Dir ans Leder. Nur wenn es Dir gelingt, die Säulen zu zerstören und acht Schreine der Tugenden zu reaktivieren, ist die Fantasy-Welt gerettet.

Auf Deinen Reisen durch Britannias Ober- und Unterwelt musst Du unzählige Aufträge erledigen und knackige, aber immer faire Rätsel lösen. Massenweise Waffen, Zaubersprüche und magische Gegenstände erleichtern Dir die Arbeit. Vor allem das Magiesystem ist wieder super ausgefeilt. Bis alle Aufgaben erledigt sind, vergehen Wochen, in denen Du auf das Beste unterhalten wirst.

Leider hat das potenzielle Meisterwerk zwei gewaltige Fehler: **Um in den vollen Genuss der außergewöhnlichen Grafik zu kommen, brauchst Du einen High-End-Rechner der neuesten Generation** – sonst ruckelt's gewaltig in Britannia. Echte Fans würden das noch verschmerzen. Völlig unentschuldbar sind aber die vielen Programmfehler. Das frustet! Unser Tipp: warten und hoffen, dass Origin bald eine fehlerfreie Version liefert (siehe Kasten). Es lohnt sich, denn „Ultima IX" fesselt enorm und ist seiner Zeit weit voraus: das erste wirklich großartige 3D-Rollenspiel.

PC | PS | N64 | DC | E/D

Ultima IX: Ascension

Rollenspiel für Profis

ca. 80 DM | Origin/EA | 1 Spieler

Min.: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95, 580 MB HD, 3D-Karte *Empf.:* Pentium III 500, 256 MB RAM, Win 95, 1,6 GB HD, Voodoo3

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Fantastische Story, riesige Spielwelt, sehr abwechslungsreiches Design

Extreme Hardware-Anforderungen, viele technische Fehler im Programm

Eine 3D-Welt, die vor Ideen und Interaktionen nur so sprüht, technisch hoffentlich bald okay!

1

Text: Volker Weitz

Im Dungeon warten knifflige Rätsel-Maschinen auf Dich

Hübsch, aber gefährlich: ein Wyrmguard-Ritter in der Rüstung

2/00 CHECK

ISS

iss pro evolution

...und sie zogen aus, um den Genre-Spitzenreiter das Fürchten zu lehren: Mit dem besten „International Superstar Soccer" für Konsolen versüßt Konami Fußball-Fans die Winterpause

Nichts wird dem Zufall überlassen – Du bestimmst nicht nur Stärke und Richtung des Schusses, sondern kannst ihm noch einen tückischen Effet verpassen

Im direkten Duell mit EA Sports' „FIFA 2000" bleibt „ISS Pro Evolution" knapper Zweikampfsieger!

Bei Standardsituationen wie Eckball oder Freistoß fehlen leider Richtungspfeile

Immer fest im Blick: Nach einem Schuss verfolgen alle Spieler durch entsprechende Kopfbewegungen die Flugbahn des Balls

Köpfchen muss man haben: Hohe Flanken sorgen für Gefahr im Strafraum

TREFFER-ANALYSE

In der Wiederholung kannst Du jedes Tor aus verschiedenen Perspektiven betrachten

Hier kennt keiner Freund und Feind: Beim Gerangel im Fünfmeter-Raum versucht jeder, sich das Leder zu erkämpfen

Frust-Fouls solltest Du Dir sparen, denn der Schiedsrichter spielt mit offenen Karten!

Eines schöner als das andere: Deine Tore kannst Du auf Memory Card speichern

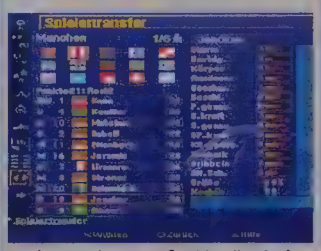
INFO

Die Master-Liga

Das Herzstück von „ISS Pro Evolution" ist die Master-Liga. An der Seite einer europäischen Vereinsmannschaft Deiner Wahl (zum Beispiel München, London oder Barcelona) spielst Du in einer Liga gegen 15 weitere Teams.

Das herausragendste Merkmal hierbei ist die Transfer-Option. Sie ermöglicht Dir, im laufenden Wettbewerb Deinen Spielerkader durch Neuverpflichtungen zu verstärken. Als Währung dienen Punkte, die Du während der Saison erhältst. Für ein Unentschieden gibt es vier Zähler, für einen Sieg sogar acht plus die Tordifferenz des gewonnenen Spiels. Da lohnt es sich gleich doppelt, ein gegnerisches Team regelrecht vom Platz zu schießen.

Deine individuell herangezogene Mannschaft lässt sich auf der Memory Card speichern und im Freundschaftsspiel-Modus auswählen. So kannst Du zum Beispiel gegen Deine Freunde und deren eigene Teams antreten.



Du kannst im Transfer-Menü mit den gewonnenen Punkten Spieler kaufen

Die Stadien gleichen einem bunten Meer aus Fähnchen und Flaggen!

Einsatzfreudig: Bei brenzligen Situationen im Strafraum springen sogar Abwehrspieler aufopfernd in den Schuss

Mit dem so genannten „tödlichen Pass" schaffst Du es problemlos, die komplette Verteidigungslinie auszuschalten!

Gespannt blickst Du auf die Uhr. Nur noch Sekunden trennen Dich vom Gewinn der Meisterschaft. Mit Mann und Maus ziehst Du Dich in den umkämpften Strafraum zurück und versuchst, die knappe Führung über die Zeit zu retten – denn hier bleibt es spannend bis zum Schlusspfiff! **Wie kein anderer Genre-Vertreter schafft es der neueste Sprössling der „International Superstar Soccer"-Serie, den Spieler zu fesseln.** War die letzte Niederlage auch noch so ärgerlich, nach einer siegreichen Partie mit spektakulären Toren vergisst Du sie sofort. Doch bevor sich der gewünschte Erfolg einstellt, muss erst einmal fleißig geübt werden.

Zwar ermöglicht die intuitive Steuerung auch Einsteigern das rasche Erlernen der wichtigsten Grundelemente, zusätzliche Spielfunktionen und Raffinessen müssen allerdings erst ausgiebig trainiert werden. Vor allem beim Torschuss ist das richtige Timing enorm wichtig. Die Kraft variiert je nach Länge des Knopfdrucks von „Rückgabe" bis zu „über den Wolken". Gerade letzterer Kraftaufwand wird anfangs mit zahlreichen Schüssen auf die Tribüne zelebriert.

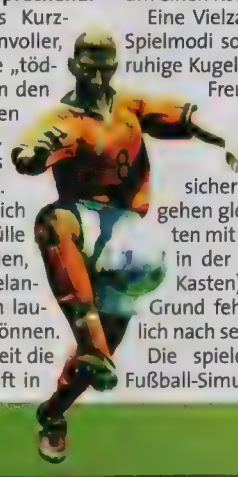
Der Trainings-Modus eignet sich hervorragend, um Techniken wie den Doppelpass zu perfektionieren, denn Alleingänge und Dribblings erweisen sich als kaum erfolgversprechend. Dagegen ist geradliniges Kurzpass-Spiel um einiges sinnvoller, besonders der gefährliche „tödliche Pass" – ein Anspiel in den freien Raum, direkt in den Rücken der Verteidigung. So knackst Du sogar das härteste Abwehr-Bollwerk.

Taktiker haben zusätzlich die Möglichkeit, aus einer Fülle an verschiedenen Strategien, wie Abseitsfalle oder Flügelangriff, zu wählen, die sie im laufenden Spiel einsetzen können. Außerdem lässt sich jederzeit die Aufstellung der Mannschaft in eine defensivere oder offensivere Ausrichtung ändern.

Das Repertoire an Abwehrmöglichkeiten ist beachtlich. Neben der obligatorischen Grätsche, die fast ausnahmslos eine Karte zur Folge hat, kannst Du Deine Gegner festhalten, behindern oder wegdrücken. Zudem verlässt Dein Torwart auf Tastendruck sein Gehäuse, um einen Konter abzufangen.

Eine Vielzahl an unterschiedlichen Spielmodi sorgt dafür, dass Du keine ruhige Kugel schieben musst. Egal ob Freundschaftsspiel, Turnier oder selbst erstellte Liga, langweilig wird Dir bei diesem „ISS"-Angebot sicher nicht so schnell. Profis gehen gleich aufs Ganze und starten mit einer Vereinsmannschaft in der Master-Liga (siehe Info-Kasten). Leider sucht man auf Grund fehlender Lizenzen vergeblich nach seinen Lieblingsspielern.

Die spielerisch sehr ausgereifte Fußball-Simulation überzeugt auch optisch und wird Profis begeistern: **Die Grafik gehört zum Besten, was man je auf der Playstation gesehen hat. Realistische und fehlerfreie Bewegungsabläufe der Akteure sorgen für ein tolles Spielgefühl.** Zudem beleben Fahnen die detailliert nachgebauten Stadien. Einziges Manko: Die Sounduntermalung enttäuscht mit stumpfsinnigen Kommentaren, nerviger Musik und etwas hölzern klingenden Schussgeräuschen. Ansonsten: Spitzenklasse!



PC | PS | N64 | DC | D

ISS Pro Evolution

Sportspiel für Profis

ca. 90 DM | Konami | 1-4 Spieler

- unterstützt Analog-Controller, Multi-Tap

Grafik 1 | Sound | Dauerspaß

Tolles Spielgefühl, erstklassige Grafik, extrem spannende Master-Liga

Grottenschlechtes Kommentatoren-Team, nervige Musik, sehr schwer

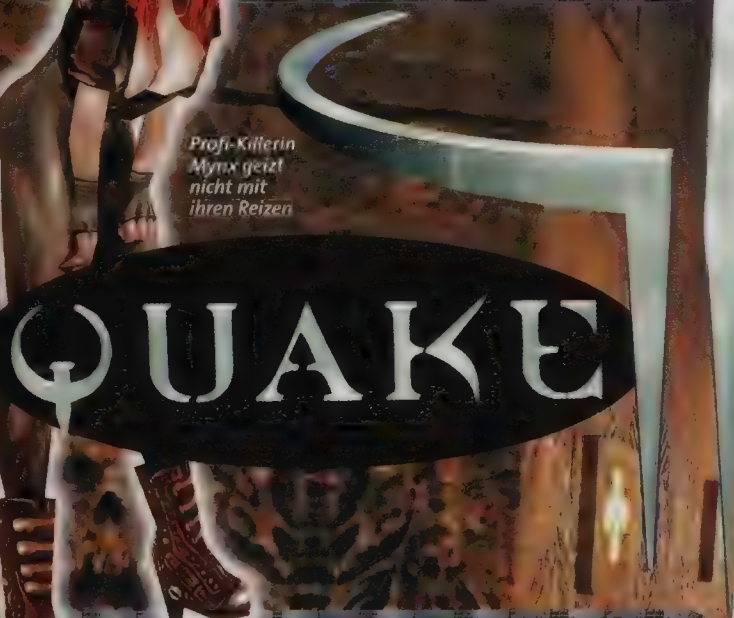
Atemberaubend komplex und äußerst anspruchsvoll: „ISS" erobert die Genre-Spitze

1

Text: Michael Stapf

Tolle Grafik-Effekte: Die abgefeuerten Raketen sind ein tödlicher „Hingucker"

...und es hat boom gemacht: Nach jedem Abschuss wird Deine Position eingeblendet



Profi-Killerin Mynx geizt nicht mit ihren Reizen

QUAKE ARENA

Das Beben kehrt zurück: Mit ihren künstlichen Gladiatoren revolutionieren die 3D-Shooter-Pioniere von ID den Mehrspieler-Kampf.

Strahlemann: Bonus-Items wie der „Quad Damage" sind äußerst hart umkämpft

Da hilft kein Wegrennen: Die Plasma Gun trifft zielsicher auch weit entfernte Gegner

Das neueste 3D-Spektakel von ID Software ist erstmals ein nahezu reiner Mehrspieler-Shooter. **Wie bei „Unreal Tournament" ist das Spiel-Design hauptsächlich auf Internet- und Netzwerk-Kämpfe ausgerichtet. Aber auch gegen Computer-Bots ist „Quake III Arena" durchaus unterhaltsam.**

Insgesamt wurden 26 Einspieler-Levels in das Spiel integriert. Sie beschränken sich im Gegensatz zu den Mehrspieler-Karten aber leider allein auf „Deathmatch"-Ballerorgien. Im Team kommt man dagegen in den Genuss der taktisch ausgeklügelteren „Capture the Flag"-Variante. Deinen Gladiator kannst Du aus 32 verschiedenen Charakteren auswählen, mit denen Du es natürlich auch als Gegner zu tun bekommst. Die Bots unterscheiden sich stark in ihrer Vorgehensweise und sorgen so für abwechslungsreichere Kämpfe.

Alle Arenen sind mit unterschiedlichen Waffen und Power-Ups gespickt. Außerdem gibt es eine Reihe an Bonus-Gegenständen, wie den „Battle Suit", einen Kampfanzug, der Deinen Fighter vor Lava, Feuer oder radioaktivem Material schützt.

Die Kämpfe laufen schneller ab denn je. **Zusätzliche Bewegungsphasen der exzellent animierten Bots, wie Saltos oder Jubelposen, erhöhen die Dynamik des Geschehens ungemein.** Die Steuerung ist leichtgängig und lässt sich beliebig individuell einstellen.

Die Grafik überzeugt mit hoch aufgelösten Texturen, schnörkellosem Level-Design und brillanten optischen Effekten. Auch die stimmungsvollen Soundeffekte und die dröhnende Heavy-Metal-Musik sind überaus gut gelungen.

PC PS N64 DC E/D

Quake III Arena

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | id Software/Activision | 1-32 Spieler

Min.: Pentium 233-MMX, 64 MB RAM, Win 95, 8 MB OpenGL-Karte, 70 MB HD. *Empf.:* Pentium II 450, 128 MB RAM, 500 MB HD

Grafik 1 Sound 1 Dauerspaß 1

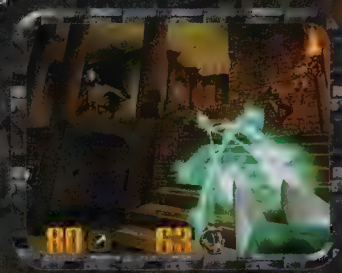
Technisch brillant, hervorragende Kämpfer-Animationen, präzise Steuerung

Auch im Einspieler-Modus nur „Deathmatch"-Levels, ziemlich brutal

Ein 3D-Shooter wie ein Feuerwerk: wunderschön, gnadenlos schnell und extrem explosiv!

1

Hasta la vista, Baby! Das spektakuläre Intro erreicht problemlos Schwarzenegger-Niveau



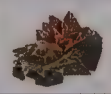
Unverschämt breit: Sarge steht nicht nur auf dicke Zigarren, sondern auch auf fette Waffen!

Action pur. Die geradlinigen Levels lassen kaum Platz für taktisches Vorgehen

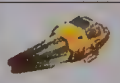
Nach einem Kampf postieren sich die Gewinner auf dem Siegertreppchen.

INFO

Das Waffenarsenal



Durch ihr rotierendes Sägeblatt ist die **Gauntlet** nur für den Nahkampf geeignet



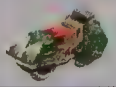
Die **Machine Gun** hat eine hohe Schussfrequenz, verursacht aber eher geringen Schaden

Auf kurzer Distanz ist die **Shotgun** sehr wirkungsvoll, die Nachladezeit ist aber lang

Hohe Schussfrequenz und viel Power machen die **Plasma Gun** zu einer exzellenten Waffe

Die Sprengladungen des **Grenade Launcher** haben einen großen Explosionsradius

Der **Rocket Launcher** trifft zwar etwas zeitversetzt, hat aber eine riesige Durchschlagskraft



Geringe Reichweite und nicht sehr effektiv, aber schön anzusehen: die **Lightning Gun**

Die langsam nachladende **Rail Gun** feuert schnelle und kraftvolle Energie-Impulse ab

Die unvorstellbare Power der **BFG-10K** macht mit jedem Gegner kurzen Prozess

Text: Michael Stapf

e Ritter SPORT c@rds

KLICK & SCHICK

NIE WIEDER ÖDE E-MAILS

Liebe Grüße gibt's an jeder Ecke, e-cards auf jeder Website, ... aber das hier gibt's nur bei RITTER SPORT: die schrillsten e-cards – von Top-Kreativen gestaltet, quadratisch, witzig und absolut außergewöhnlich! Für alle, die zu den bewegenden Themen LOVE, FUN, SORRY, HURRAH was zu sagen haben, heißt es deshalb: ab ins Netz – rauf auf die RITTER SPORT Website – e-cards auswählen – verschicken und mit entscheiden, welche der vielen verrückten e-cards prämiert werden! Klick & schick auf www.ritter-sport.de

Ganz schön geschickte Novembersieger!

Love	Fun	Sorry	Hurrah
1. Platz design-art LOVE 'R' US	1. Platz Warren Laive moshi moshi	1. Platz design-art The Making Of	1. Platz Reiko Schneider Himmelhochjauchzend
2. Platz design-art Color me:	2. Platz Maren Antoni Stars	2. Platz Florian Brandel Sorry-Blumchen	2. Platz Christa Rapp jippeeee
3. Platz Stefan Sieber Für Silke	3. Platz Angelina Hesse flow	3. Platz design-art jetzt aber	3. Platz design-art wirklich
4. Platz Reiko Schneider Love No.1	4. Platz Mireille Zoeller smile	4. Platz Marcus Götti so sorry	4. Platz design-art super super super
5. Platz Mireille Zoeller see you	5. Platz Nicole Russi Fun	5. Platz design-art baby	5. Platz design-art B.E.I.S.

www.ritter-sport.de

Die superschnellen Boost-Stiefel erhältst Du erst, wenn Du die Körperteile von Mr. Potatoheads wiedergefunden hast

Immer für ein Späßchen zu haben: Buzz Lightyear und Woody (r.) sind dicke Freunde

TOY STORY 2

Alarm im Kinderzimmer! Lieblingsfigur Woody wurde von einem Spielzeughändler geklaut. Verhilf Deinem Cowboy-Kumpel als Space Ranger Buzz Lightyear zur Flucht!

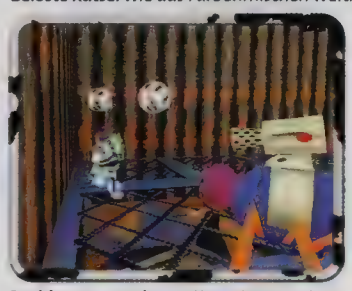
Rex ist ein Videospiel-Freak

Buzz Lightyear gilt als der tollste Held der Galaxis und obendrein ist er der beste Freund des entführten Cowboys Woody. Wie im Film „Toy Story 2" (siehe Seite 94) machst Du Dich in Buzz' Raumanzug auf eine abenteuerliche Reise, um Woody aus den fettigen Griffeln des geldgierigen Spielzeughändlers Al zu befreien.

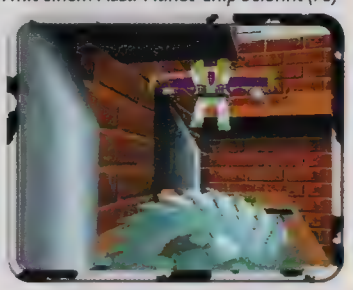
Das waghalsige Unterfangen beginnt zu Hause im Spielzimmer. Aus ihm heraus bahnst Du Dir mit dem Armlaser Deinen Weg durch das gesamte Haus, in die Gärten der Nachbarn, auf eine Baustelle und bis hin zu Als Spielzeuggeschäft. **Doch ein paar Gegner wegzubrutzeln, das reicht nicht ganz, um weiterzukommen. In jedem Level kannst Du bis zu sechs Pizza-Planet-Chips sammeln – Du bekommst sie, indem Du für die anderen Spielsachen Aufgaben erledigst.** Um den nächsten Level zu betreten, brauchst Du eine bestimmte Anzahl dieser Chips.

Die Grafik ist weitgehend sauber und leuchtet in satten Farben, allerdings spielt einem die Kamera gelegentlich einen Streich. Dank der abwechslungsreichen Aufgaben und der erspielbaren Filmschnipsel ist „Toy Story 2" allen Fans des Films sehr zu empfehlen und gleichzeitig ein toller Appetithappen für alle, die das Leinwand-Abenteuer noch nicht kennen.

Gelöste Rätsel wie das Farbenmischen werden mit einem Pizza-Planet-Chip belohnt (PS)



Problemzone Ecke: In Situationen wie diesen nerven die Kameraschwenks (PC)



Bloß nicht draufsetzen: Buzz muss sehr vorsichtig sein, um Woody zu retten (PC)

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Spielzeug-Fans, Ihr könnt „Toy Story 2"-Goodies gewinnen: 30 Tischuhren, 5 x das PC-Actionspiel und 8 x Disney's Druck-Studio. Wie man bei der Verlosung mitmacht, erfahrt Ihr auf Jackpot-Seite 122. Aktionsschluss ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

INFO

Vom Film zum Spiel

Bereits der erste Film wurde 1996 in ein Videospiel verwandelt. Damals erschien „Toy Story" noch für PC, das Sega Mega Drive, Super Nintendo und den Game Boy.

Genau wie beim Nachfolger hatten auch dort die Entwickler der Firma Traveller's Tales ihre Finger am Spiel. Deine Aufgabe war es, als Woody den Film in zweidimensionalen Jump&Run-Levels nachzuspielen. Obwohl Segas 16-Bit-Konsole dem SNES technisch unterlegen war, enthielt die Mega-Drive-Version einen Zusatz-Rennlevel in 3D. Derzeit arbeitet Traveller's Tales an dem Fun-Racer „Muppets from Space".

In „Toy Story" konntest Du Woody steuern (PC) – hier auf Kumpel Rex

PC PS D

Toy Story 2

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Disney/Activision | 1 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 98, 100 MB HD. *Empf.*: Pentium 200, 64 MB RAM, Win 98, 200 MB HD, Soundkarte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

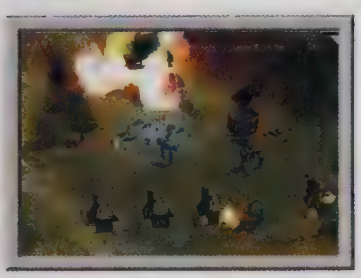
Kunterbunte, weitgehend fehlerfreie Grafik, abwechslungsreiche Aufgaben

Etwas konfuse Kameraführung, einige Hüpf-Stellen sind etwas frustig

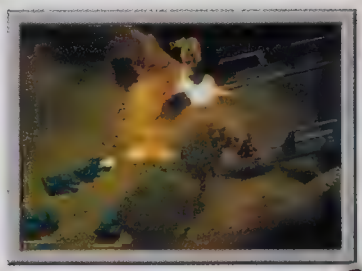
PC und Playstation: bunt, fair, umfangreich – das Spiel ist fast so kurzweilig wie der Film!

2

Text: Christian Henning



Die Explosionseffekte in „Thandor" gehören zu den schönsten des Genres



Wie gehabt: Brücken werden fast immer von Geschütztürmen bewacht

Lass Dir raten, brat' Golraten: Die gegnerische Basis wird von schlagkräftigen Mechs angegriffen

THANDOR

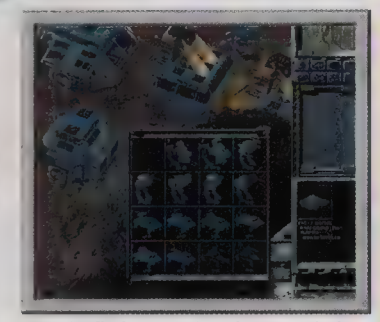
DIE INVASION

Explosives neues Jahr: Mit „Thandor" feiert die neue deutsche Spielefirma Innonics einen gelungenen Einstand.

So ist das, wenn man am Rande einer Galaxie wohnt: Man wird nicht respektiert, und es gibt nur eine Möglichkeit, auf sich aufmerksam zu machen: den Rest der Galaxis unterjochen. So tun's die Golraten und werden glatt als boshafte Eindringlinge abgestempelt.

Ihnen ein für alle Mal zu zeigen, wer Herr im Sternhaufen bleibt, ist Deine Aufgabe. Als Held der Allianz baust Du in mehr als 20 Missionen eine Basis wie in „Command & Conquer" auf und vernichtest jegliche Feinmaschinerie auf der Karte. Dazu bohrst Du nach zwei verschiedenen Rohstoffen, baust Fabriken und – ganz wichtig – Forschungsanstalten, in denen Waffen aller Art erdacht werden.

Das Besondere an „Thandor" ist ohne Zweifel das wunderschön detaillierte 3D-Schlachtfeld. Die Einheiten-Vielfalt ist immens, und der strategische Tiefgang wird Fans begeistern. Leider gibt's aber zu wenig Abwechslung in den Missionen, und auch die Atmosphäre kommt dank dröger Story und mangelhafter Zwischensequenzen zu kurz. Echtzeit-Strategen, die „Earth 2150" schon durch haben, dürfen trotzdem gieren.



Was darf's denn sein? In diesem gehaltvollen Menü bestellst Du Einheiten

Thandor – Die Invasion
Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene & Profis

ca. 80 DM	Innonics	1-8 Spieler

Min.: Pentium 233, 64 MB RAM, Win 95, 250 MB HD, 3D-Karte, *Empf.:* Pentium II 350, 128 MB RAM, Win 98, TNT2-Karte

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 2

+ Effektvolle und sehr schöne 3D-Grafik, interessanter Einheitenbaukasten
− Wenig Abwechslung in den Missionen, etwas umständliche Bedienung

Optisch beeindruckendes Maschinen-Massaker mit leider etwas drögen Missionen

2

Text: Knut Gollert

Ace Combat 3

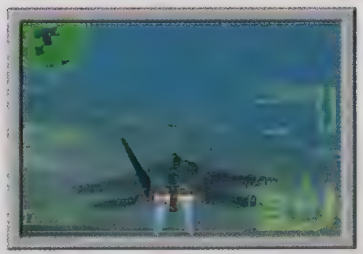
Ich glaub', ich bin im Kino: Explosionen erschüttern als mächtige Druckwellen das Cockpit, und wuchtige Soundeffekte lassen die Boxen dröhnen

Bei der Luftwaffe der Zukunft startest Du in „Ace Combat 3" eine Karriere. Zu Deinen Aufgaben gehören Begleitschutz, Angriffe auf militärische Stützpunkte und Überwachung des Luftraums. Eine gute Abschussquote führt Dich durch die verzweigte Story zu versteckten Spezialaufträgen: Zerstöre eine Rakete vor dem Eintritt in die Atmosphäre, duelliere Dich im All mit futuristischen Superjets und ballere in einer Großstadt den Weg für einen Zeppelin frei. Tanken „on the fly", Start und Landung lockern die Action auf.

Die Jets werden mit Vulkan-Kanone und unterschiedlichen Raketen bestückt. Im All fliegst Du einen geheimen Prototypen. Vom Schneesturm bis zur blendenden Sonne wirst Du mit verschiedenen Wetterbedingungen konfrontiert. **Dank der Spezial-Effekte und des treibenden Techno-Soundtracks sticht Namco den Konkurrenten „Eagle One Harrier Attack" locker aus.**

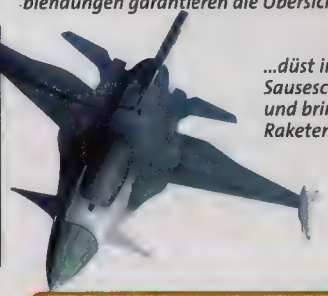
Die Rahmen-Story hält die Nonstop-Action-Missionen zusammen und verwandelt das an sich simple Ballerspiel in ein spannendes Flieger-Abenteuer.

Tanken in der Luft ist knifflig: Zum Glück gibt es für solche Manöver den Autopilot

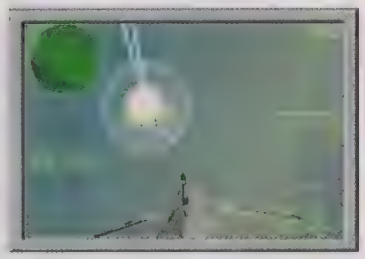


Alles unter Kontrolle: Viele grüne Einblendungen garantieren die Übersicht

Als Ein-Mann-Eskorte beschützt Du Prototypen und die Jets wichtiger Personen



...düst im Sauseschritt und bringt Raketen mit



Anderer Ansicht? Wem im Cockpit schlecht wird, der wechselt in die Außenperspektive

Ace Combat 3
Action-Flugsimulator für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM	Namco/Sony	1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 1

+ Verzweigte Story, ausgefallene Missionen, clevere Gegner, tolle Spezialeffekte
− Feindliche Jets sind kaum zu hören, ein Zweispieler-Modus wird vermisst

Futuristisch angehauchte Action-Fliegerei mit umfangreicher Story und guter Steuerung

1

Text: Winnie Forster

Mausetot und doch noch da: Als Untoter suchst Du in der Stadt Sigil, dem Zentrum des „Planescape"-Universums, nach Deiner Identität.

Aus dem Gruselkabinett: In der „Planescape"-Welt gibt es fliegende Köpfe, Ratten, die im Kollektiv denken, und Untote, die eine eigene Stadt gründen

PLANESCAPE TORMENT

Der Tod bedeutet das Ende – normalerweise. In „Planescape: Torment" ist alles ein wenig anders, perfider und ungemein komplizierter. Da kann es passieren, dass man in der örtlichen Ausweidestation aufwacht und trotz aller körperlichen Verfallsmerkmale lebhaft wie ein Pudel wirkt. So geschieht es Deiner Identifikationsfigur in Interplays neuem Rollenspiel. Zu allem Überdruss entpuppt sich ein schwebender, sehr selbstsicherer Schädel auch noch als bester Kumpel und Weggefährte.

Ganz im Sinne des vielschichtigen AD&D-Rollenspiel-Originals „Planescape" ist Deine Aufgabe in „Torment" nicht etwa, Prinzessinnen zu retten oder Drachen zu zerhacken. Vielmehr bist Du auf der Suche nach Dir selbst, denn beim Aushauchen des Lebens sind auch alle Erinnerungen gestorben. **Auf dem Weg durch die dunkle, gefährliche Ebenen-Welt triffst Du genau so viele Freunde wie Feinde.** Ähnlich wie in „Baldur's Gate", aus dem die Spielengine stammt, löst Du Hunderte Aufträge und kommst so dem Rätsel um Deine Person immer näher.

Technisch nicht auf dem allerneusten Stand, versteht „Torment" dennoch zu begeistern. Das Universum ist eines der dichtesten überhaupt und das Spiel schöpft aus dem Vollen, ohne langweilige Klischees zu benutzen. Der teils makabre Witz und die komplexe Geschichte wirken sehr erwachsen – für Kenner ein Genuss.

Kämpfe laufen wie in „Baldur's Gate" in Echtzeit ab – bei Bedarf wird pausiert

Böse Falle: Gegen solch gegnerische Massen hast Du keine Chance

Skelette gehören in Sigil zu normal arbeitendem Volk

INFO

Planescape ohne Strom

In Amerika gehört das AD&D-Rollenspiel „Planescape" zu den beliebtesten Pen&-Paper-Spielen (ohne Spielbrett, nur für Stift und Papier). Das Zentrum, die auf einem unendlich hohen Turm gelegene Stadt Sigil, bildet auch den Mittelpunkt des „AD&D"-Universums, von dem die einzelnen Dimensionen wie Speichen ausgehen. Das Besondere an Sigil und den dazugehörigen Welten sind die Einwohner, die allesamt „anders" sind und etwas gaga wirken. Der Glaube setzt in „Planescape" Naturgesetze außer Kraft. Das Spiel gilt als eines der anspruchsvollsten und abgedrehtesten, die es gibt.

*Mehr zum Rollenspiel „Planescape" ist im Internet unter **www.wizards.com** zu finden*

Die meisten Erfahrungspunkte bringt das Ausführen von Aufträgen

Kaufhaus der Sinne: Bei Händlern stockst Du Deine Vorräte auf

PC | E/D

Planescape: Torment

Rollenspiel für Profis

ca. 80 DM | Black Isle/Interplay | 1 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 98, 600 MB HD

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 1

Interessante Story und tolles Universum, recht großer Handlungsspielraum

Teils unübersichtliches Kampfsystem, sehr schwierig

Sehr anspruchsvolles Rollenspiel mit einigem Witz, vielen Quests und noch mehr Text

2

Text: Knut Gollert

SUZUKI ALSTARE Extreme racing

Nerven aus Stahl? Dann bist Du genau der richtige Kandidat, um diese schnellen Höllenmaschinen zu zähmen!

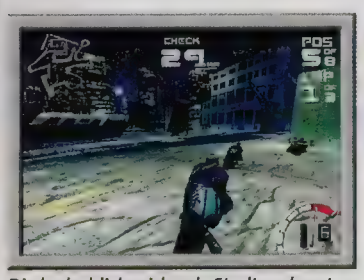
Auch in der erweiterten Dreamcast-Version des PC-Rennspiels „Redline Racer" rückt Ubi Soft nicht den Realismus, sondern den Spielspaß in den Mittelpunkt. Dabei überzeugt vor allem das Handling der PS-Boliden: Sogar bei Tempo 280 in kurvenreichen Bergpässen behältst Du die Kontrolle – und vermeidbare Stürze verbauen Dir erst im wiederholten Fall die Sieg-Chance.

Der motivierende Meisterschafts-Modus lockt nach jedem gewonnenen Abschnitt mit neuen Kursen und noch besseren Motorrädern. Im einsamen Zeitfahren kannst Du auf den bereits freigespielten Pisten neue Rekorde aufstellen. Nur der Zweispieler-Modus enttäuscht: Der Bildaufbau ist sehr stockend, und das gänzliche Fehlen computergesteuerter Fahrer raubt jegliche Wettkampfspannung.

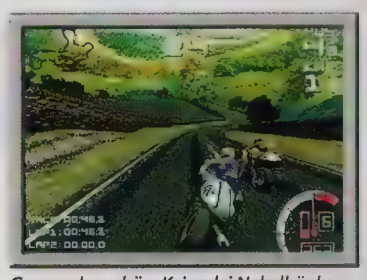
Das abwechslungsreiche Design macht jede Strecke zu einem Erlebnis und lässt zudem ein tolles Fahr- und Geschwindigkeitsgefühl aufkommen. Schnelle Drum'n'Bass-Rhythmen und der stimmungsvolle Motorensound der Suzuki-Maschinen runden das Rennspektakel ab. Einziges optisches Manko: Der zu leblosen Umgebung hätten ein paar grafische Auflockerungen gut getan.

Temponadel am Anschlag: Der Strand-Kurs sorgt für Speed und viel Spielspaß

Die GSX-R600 gibt es in drei verschiedenen Tuning-Varianten



Die bedrohlich wirkende Stadt verlangt fahrtechnisch Dein ganzes Können



Grenzenlos schön: Keinerlei Nebelbänke trüben die fantastische Landschaftsgrafik!

Der langweilige Zweispieler-Modus wird auch optisch unter Wert verkauft

PC | PS | GBC | DC | D

Suzuki Alstare Extreme Racing
Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM | Ubi Soft/Criterion | 1-2 Spieler
• unterstützt VMS

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Grandioses Streckendesign, schnelle Grafik, irres Geschwindigkeitsgefühl
Meisterschaft sehr schwer, Zweispieler-Modus enttäuscht, kaum Motorräder

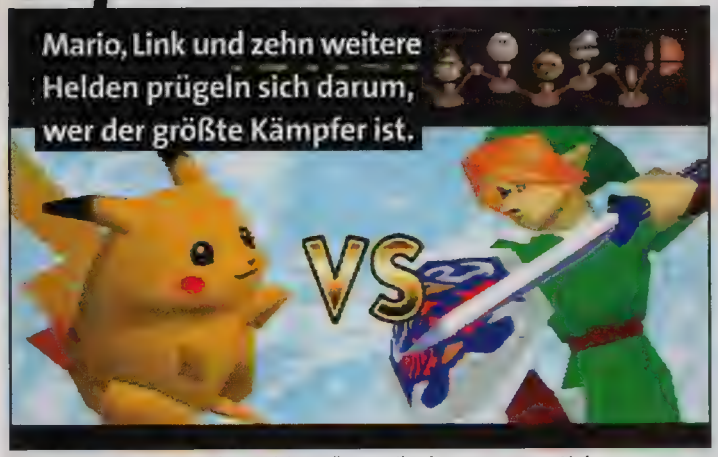
Ein Geschwindigkeits-Trip, der Dir Adrenalin-Schübe versetzt – wenn Du die Kontrolle behältst!

2

Text: Michael Stapf

Super Smash Bros.

Mario, Link und zehn weitere Helden prügeln sich darum, wer der größte Kämpfer ist.



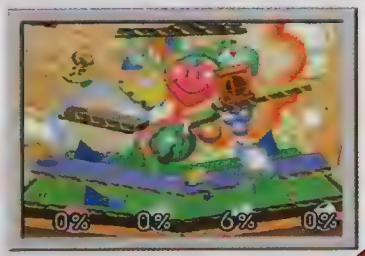
Hier hat der Stärkere Recht: „Pokémon"-Star Pikachu muss gegen Link antreten, der vorher extra noch sein Master-Schwert geschliffen hat

Neben Auftritten in eigenen Spielen versammeln sich Mario, Pikachu & Co. erstmals gemeinsam auf einem Modul. „Super Smash Bros." ist jedoch kein Kaffeekränzchen unter Kollegen, sondern ein verbissenes Kräftemessen.

Du kämpfst entweder im Solo-Turnier, um nach acht Siegen den Endgegner zu verkloppen, oder (noch besser!) Du stürzt Dich mit Kumpels ins Mehrspieler-Getümmel. Im Gegensatz zu anderen Fightspielen gibt es keine Energieleisten, dafür aber eine neuartige Prozentanzeige: Je höher der Wert eines Charakters, desto leichter ist's, ihn mit einem Treffer aus der Arena zu befördern.

In die kurzweilige Rauferei werden auch herumstehende Fässer und Kisten, versteckte Wurf- und Schlagwaffen sowie heilende Bonus-Items einbezogen. Witzig ist darüber hinaus die Architektur der Arenen, die den Streithähnen mit Sturmböen, Lava-Eruption und anderen Überraschungen zusetzt.

Trotz vielfältiger Spielelemente und Bonusrunden geht „SSB" im Solo-Modus aber schnell die Puste aus. Der Mehrspieler-Spaß hält dagegen wochenlang.



Turbulent: Zu viert macht „Super Smash Bros." am meisten Spaß

Hau wech: Donkey Kong gibt Link kostenlos Flugunterricht

Vier Helden sind versteckt – unter anderem Luigi und Captain Falcon

Das freundliche Gruppenfoto trügt: In diesem Spiel gibt es nur Gegner

Jeder erwartet seine Gegner in typischer Umgebung – hier ein „LylatWars"-Schiff

PC | PS | N64 | E

Super Smash Bros.
Fightspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 120 DM | Nintendo | 1-4 Spieler
• unterstützt Rumble Pak, Controller Pak

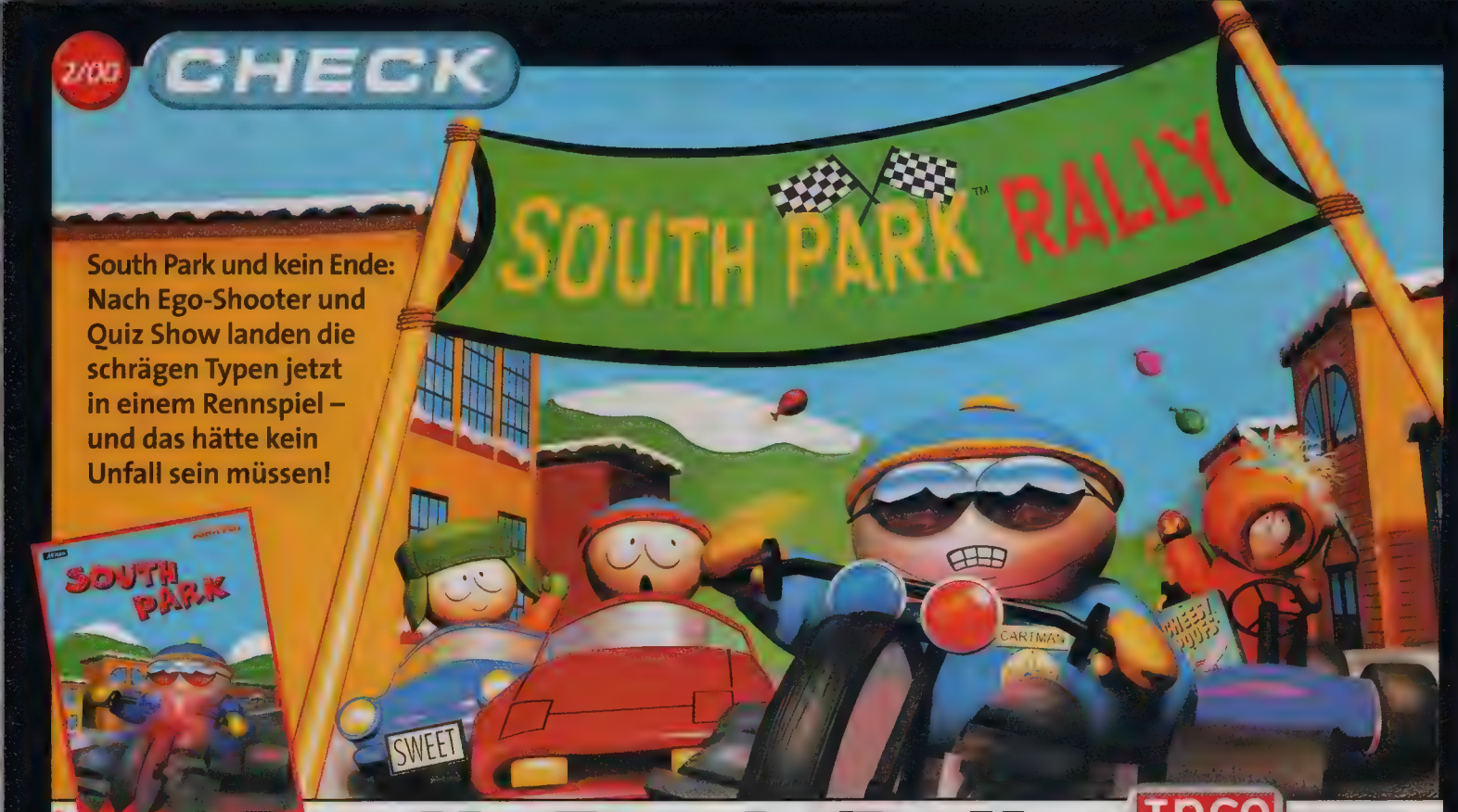
Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Flott zoomende, übersichtliche 3D-Grafik, versteckte Gags und viele Extras
Geringer taktischer Tiefgang, alleine macht's nur für kurze Zeit Spaß

Familienfreundliche Keilerei mit Nintendo-Helden und witzigem Mehrspieler-Modus

2

Text: Winnie Forster



South Park und kein Ende: Nach Ego-Shooter und Quiz Show landen die schrägen Typen jetzt in einem Rennspiel – und das hätte kein Unfall sein müssen!

Super-Poster im Heft!

South Park Rally

Das haben die treuen „South Park"-Fans nicht verdient: Nachdem Acclaim den 3D-Shooter und kürzlich die Quiz-Show „Chef's Luv Shack" in den Sand gesetzt hat, folgt nun eine Katastrophe auf vier Rädern.

Wie bei den anderen beiden Spielen auch waren alle Grundvoraussetzungen viel versprechend. Doch die lieblose Umsetzung vermiest jeden Spaß: „South Park Rally" ist nämlich eigentlich ein herrlich schräger „Mario Kart"-Klon, der mit vielen erspielbaren Figuren und unzähligen – lustigen bis geschmacklosen – Extras punktet.

Löblich ist auch die Idee, nicht nur ein auf Runden basiertes Rennspiel zu entwickeln, sondern bestimmte Missionsziele bei jedem Lauf in den Vordergrund zu stellen. So gilt es zum Beispiel, erst eine Trophäe zu finden, bevor Du vier Checkpoints in einer vorgegebenen Reihenfolge erreichen musst. Wenn sich ein anderer die Trophäe vor Dir schnappt, heißt es Extrawaffen suchen und ran an den Feind.

Doch neben der unpräzisen Steuerung nerven vor allem die harten Computer-Fahrer und die unübersichtliche und sogar für „South Park"-Verhältnisse schlechte Grafik. Die Strecken sind arm an Details – und trotzdem blitzt und flackert es vielerorts. Um eine Sieg-Chance zu haben, musst Du die Kurse auswendig lernen und die Autos beherrschen. Letzteres fällt durch die schlampige Programmierung besonders schwer! Selbst beinharte Fans der frechen Anarcho-Serie sollten sich bei diesem Machwerk gut überlegen, ob sie dafür Geld löhnen wollen.

Wendy muss Scuzzlebut mit Armors Pfeil treffen, um diese Runde zu gewinnen

Mit allen Mitteln zum Sieg: Chef jagt Stans Großvater mit, ähem, „Extrawaffen"

Geteilter Frust: Im Zweispieler-Modus leidet die Übersicht besonders arg

INFO

Die „South Park"-Väter

Sie heißen Trey Parker und Matt Stone. Auch die Realfilm-Komödien „BASEketball" und „Orgazmo" gehen auf ihr Konto. Den reduzierten Zeichenstil von „South Park" verdanken wir den eingeschränkten Malkünsten der beiden Spaßvögel.

Trey Parker (l.) und Matt Stone (r.) leihen vielen „South Park"-Figuren ihre Stimmen

Von Political Correctness noch nie gehört: Saddam Hussein versperrt Dir die Sicht

PS E

South Park Rally

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM	Acclaim	1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 5 Sound Dauerspaß 5

Verschiedene Missionsziele, etliche Fahrer sind freizuspielen, witzige Extrawaffen

Unterirdische Grafik, unübersichtlich, frustrierend schwer und fehlerhaft

Dieses fehlerhafte, unfaire und grafisch lausige Rennspiel sollte man aus dem Verkehr ziehen! 5

Text: Christian Henning

Volltreffer: Der Stürmer verwandelt die Flanke mit einem tollen Fallrückzieher

Mit den Richtungstasten kannst Du beim Torschuss den Ball gefährlich anschneiden

Die Grafiken der Spieler unterscheiden sich nicht nur, was das Aussehen angeht, sondern auch hinsichtlich der Körpergröße

WWS 2000

SEGA WORLDWIDE SOCCER

Passend zur Winterpause startet Sega den Angriff auf den Fußball-Thron.

„WWS 2000" ist bereits der dritte Teil der „WorldWide Soccer"-Serie. Mit ihm will Sega allen Kicker-Fans das Warten auf die angekündigte Arcade-Umsetzung von „Virtua Striker 2" verkürzen.

Neben Training und Freundschaftsmatches gibt es ein riesiges Repertoire an unterschiedlichen Turnieren und Ligen. Dabei stehen Dir zahlreiche nationale und internationale Teams zur Wahl. Zwar musste Sega die Original-Namen aus lizenzrechtlichen Gründen leicht verändern, aber das fällt kaum ins Gewicht.

Auf dem Platz geht es zeitweise sehr hektisch zu – Kombinationen entspringen eher dem Zufall. **Dennoch fallen die Tor-Szenen, die sich daraus ergeben, recht spektakulär aus, und mit Effet geschossene Bälle treffen sogar aus großer Entfernung.** Zudem sorgen Pfosten- und Lattentreffer für Spannung im Strafraum.

Die anfängliche Spieleuphorie lässt jedoch wegen der unpräzisen Steuerung und vieler Programmierfehler stark nach. Physikalische Gegebenheiten beeinflussen den Ball kaum, und die sehr unglücklich agierenden Computergegner strapazieren die Nerven zusätzlich. Auch Optik und Sound erfüllen die hohen Erwartungen nicht ganz, alleine die hervorragende Stadiongrafik fällt positiv ins Auge.

Mit dem Schusspfeil stellst Du die Entfernung und Höhe eines Eckballs ein

PC | PS | N64 | DC | D

WorldWide Soccer 2000

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Sega | 1-4 Spieler

- unterstützt VMS, Rumble Pack

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

Gelungene Stadion-Grafik, vor allem gegen ein paar Freunde sehr angenehm

Spielerisch unausgereift, viele Programmierfehler, nervige Computergegner

Schade! Zu viele Bugs und Design-Macken trüben den sonst kurzweiligen Spielspaß

3

Text: Michael Stapf

„SCHAU MIR IN DIE AUGEN, KLEINES."

Disney · PIXAR

TOY STORY 2

AB 3. FEBRUAR ÜBERALL IM KINO!

Für alle Ungeduldigen:
Previews zum Film demnächst in einem Kino auch in Deiner Nähe – wann, und wo steht in der Zeitung!

++++++++++++++++++++++Nicht vergessen: Toy Story 1 auf dem [RTL] am 29. Januar um 19.00 Uhr++++++++++++++++++++++

Urban Chaos

Das Jahrtausend geht, der Terror kommt. Union City, die Stadt, in der die Polizei nichts mehr zu sagen hat, will von einer toughen Politesse gerettet werden.

Darci Stern hat ganz schön was zu knabbern: Als Frischling und einzige Dame im Polizeidienst kämpft sie nicht nur mit faulen Kollegen, sondern darf als „Special Agent" ganz allein den knackigen Hintern für das Wohl der Stadt hinhalten. Seit Anbruch des neuen Jahrtausends ist aus der blühenden Stadt ein Schießstand geworden, in dem Gangs regieren. Darci muss in „Urban Chaos" satte 30 Missionen knacken, bevor in Union City wieder die Blumenbeete blühen.

Hat sie zu Beginn die Trainingsmissionen gemeistert, wetzt die von Dir gesteuerte Darci auch schon durch die 3D-Stadt. Dabei siehst Du sie wie ihre Heldenkollegin Lara von hinten. Darci springt, sprintet, boxt oder kickt auf Knopfdruck, verhaftet am Boden liegende Kriminelle und kann sich vom Messer über Baseballschläger bis hin zur AK47 allerlei Waffen bedienen.

Die Ziele in den Levels reichen vom einfachen Festnehmen bestimmter Zielpersonen über Befreiungsmissionen bis hin zum Evakuieren von Bombenautos unter Zeitdruck. Die sehr vielen, abwechslungsreichen Missionen können aber über eine gewisse grundsätzliche Monotonie nicht hinwegtäuschen. Allzu sehr gleichen sich die Abläufe in den einzelnen Missionen, und die Optik der Stadt wechselt nie. Auch den kleinen Autofahr-Einlagen oder Bonus-Missionen gelingt es nicht immer, Farbe ins Spiel zu bringen.

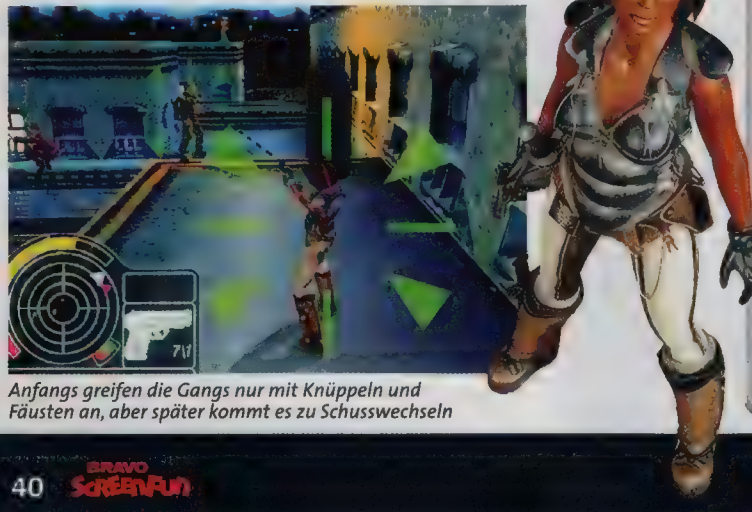
Doch auch wenn spielerisch nichts Bahnbrechendes gelingt, grafisch und akustisch wird durchweg ein gutes Spiel geboten. Und für begrenzte Zeit sorgen die vielen Missionen und das teils riesige Areal für echten Spielspaß.

Im Faustkampf zwingst Du Gegner zu Boden und legst dann Handschellen an

Gut getroffen: Darci hat soeben einen Falschparker auf seinen Fehler hingewiesen

Verfahren: Heldin Darci am Steuer wird von einer Gang attackiert

Weiblich, ledig, jung, boxt: Darci Stern ist neu bei der Polizei



Anfangs greifen die Gangs nur mit Knüppeln und Fäusten an, aber später kommt es zu Schusswechseln

Hilfe! Ich bin ein Mann! In einer Bonus-Mission wechselst Du die Seiten

INFO

Die Macher: Mucky Foot

„Urban Chaos" ist das Einstandsprodukt der britischen Spiele-Entwickler Mucky Foot. Unbekannte sind vor allem die drei Gründer nicht: Sie arbeiteten bis 1997 bei Bullfrog und betreuten dort Spiele wie **„Syndicate Wars"**, **„Magic Carpet"** oder das leider nie erschienene **„Creation"**.

Den lustigen Firmen-Namen, der auf Deutsch so viel wie „Schweißfuß" bedeutet, borgten sie sich von einem Indianerstamm aus dem Film „Asterix erobert Amerika". Den sahen sich die Gründungsväter nämlich am Tag nach der durchzechten Nacht an, in der sie vergeblich versucht hatten, einen Namen für ihre Firma zu finden.

PC | N64 | DC | D

Urban Chaos

Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Mucky Foot/Eidos | 1 Spieler

Min.: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Empf.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 98, 200 MB HD, TNT2-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

+ Sehr viele Missionen, großes Spielareal, zum Teil sehr gute Grafikeffekte

– Auf Dauer etwas öde und farblos, fade Story, teilweise sehr schwer

Lola rennt, Darci prügelt: Spaßige, aber auf Dauer farblose Politessen-Simulation

2

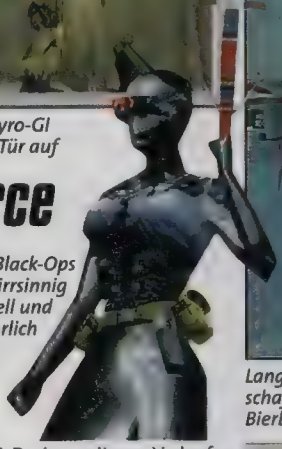
Text: Knut Gollert

Verstärkung: Wenn Du auf Marines triffst, kämpfen sie mit Dir Seite an Seite

Hilf mir! Der Pyro-GI schweißt eine Tür auf

Half-Life: Opposing Force

Die offizielle Zusatz-CD verwandelt Valves Vorzeige-Shooter in ein neues Spiel: Als Marine jagst Du Gordon Freeman durch Black Mesa.



Die Black-Ops sind irrsinnig schnell und gefährlich

Gordon Freeman, der Held aus „Half-Life" (dt. Version), hat die Hölle des Forschungslabors Black Mesa bekanntlich überstanden. Doch was ist mit den Regierungstruppen geschehen, die Gordon gejagt hatten?

In „Opposing Force", der offiziellen Zusatz-CD, schlüpfst Du in die Rolle des Marines Shephard, der sich seinen Weg durch Black Mesa bahnen darf. Das Spiel ist dabei in sechs Episoden eingeteilt, die jedoch genauso fließend wie im Original ineinander übergehen. Während Du zu Beginn noch auf bekannte Alien-Arten triffst, kämpfst Du im weiteren Verlauf der Handlung gegen neue, zunehmend fiesere und größere Monster. Dank insgesamt acht neuer Waffen und ab und zu auftauchender Marine-Kollegen ist Shephard jedoch nicht zu stoppen.

„Opposing Force" ist eine Zusatz-CD, wie sie im Buche steht. Das famose ultraharte Training und die 15 neuen Mehrspieler-Levels setzen das Tüpfelchen aufs i. Freunde intelligenter 3D-Action kaufen sich diese Meisterleistung sofort, denn Valves zweijähriger Knaller hat nichts von seiner Faszination verloren.

Langfinger-Alarm: Dieser mutierte Wissenschaftler kann auch mit seinem bezahnten Bierbauch noch kraftvoll zubeißen

Der neue Elektro-Shock-Werfer verfügt über unbegrenzte Munition

PC | PS | N64 | D

Half-Life: Opposing Force
Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 50 DM | Gearbox/Havas | 1-32 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 130 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 98, 400 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Sechs neue, toll designte Episoden, knackige Gegner und Waffen
- 3D-Engine nicht mehr auf der Höhe der Zeit, fuzzlige Verschiebe-Puzzles

Eine Zusatz-CD, wie sie sein muss: viel drin, viel dran und nicht überteuert!

1

Text: Knut Collert

Vigilante 8: Zweite Herausforderung

Auf dem Highway ist die Hölle los. Für die Blechschäden sorgst Du!

Screen Fun AKTION!
Goodies für Figuren-Fans! Wir verlosen 9 Action-Helden und Monster von Maro. Wie man mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluss ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Extrawaffen sind der Schlüssel zum Sieg: Wenn Du einen Raketenwerfer kutschieren fährst, hat selbst der doppelt so große Autobus keine Chance gegen Dich

Gnadenloser sind wohl nur Mathelehrer: Hier geht es nicht um den ersten Platz und einen goldenen Pokal, sondern ums pure Überleben. In ganz Amerika musst Du Dich gegen abgefahrene Typen in den unterschiedlichsten Fahrzeugen behaupten.

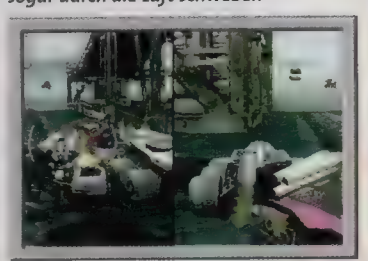
Raketenwerfer, Mörser und Minenleger sind nur drei von vielen Waffen, die Du unterwegs finden wirst. Spezielle Icons verwandeln Deine Reifen in futuristische Hoverdüsen, Kuven oder Bootspropeller. Um eine Runde zu bestehen, bist Du auf jede Hilfe angewiesen.

Dank unterschiedlicher Spielmodi gewinnt die actionreiche Blechorgie zusätzlich an Spieltiefe. So musst Du beispielsweise im so genannten Quest-Modus bestimmte Gegenstände aufsammeln oder Gebäude zerstören.

Auf Dauer wird die „Zweite Herausforderung" für Solo-Spieler leider etwas dröge. Der Spielspaß steigt jedoch, wenn ein Zweiter zum Joypad greift. Entweder jagt Ihr Euch gegenseitig, bis nur noch einer auf den Rädern ist, oder Du verbündest Dich mit Deinem Kumpel gegen die rücksichtslosen Computer-Gegner.

Übung macht den Meister: Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig

Dank spezieller Extras können die Vehikel sogar durch die Luft schweben



Mein bester Freund und ich: „Vigilante 8" darf auch im Team gespielt werden

Hübsch anzuschauen, aber als Feinde nicht wünschenswert: die Mädels aus „V8"

E/D

Vigilante 8: Zweite Herausforderung
Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Activision | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

- Verschiedene Fahrzeuge und Extrawaffen, Zweispieler-Modus, super Musik
- Oft unübersichtlich, gewöhnungsbedürftige Steuerung, allein schnell fad

Mit funkiger Musik und fetten Waffen Autos schrotten, das macht zu zweit besonders Spaß

2

Text: Christian Henning

www.urbiaclub.de

Multiplayer Club
Club

Online Spiele Junkies
Kennzeichen

20.12.1999
gegründet

www.urbiaclub.de

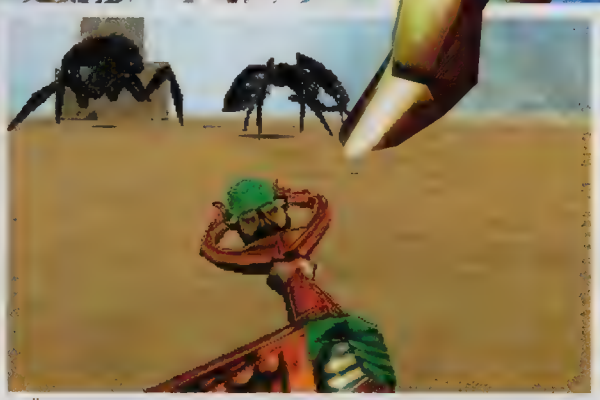
Komm in den Club oder gründe deinen eigenen. Treffe deine Freunde oder wen du willst. Online. Schnell, legal und kostenlos.

ARMORINES

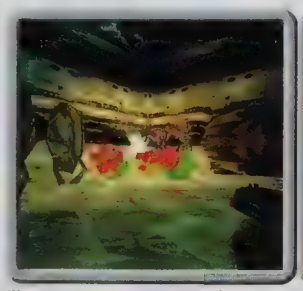
PROJECT S.W.A.R.M.

Wer sich vor Spinnen ekelt, sollte „Armorines" nicht im Dunkeln spielen. Nackte Angst könnte Dich davon abhalten, die Welt zu retten!

Zu zweit gegen zwei Milliarden: Gegen die totale Übermacht der Käfer helfen nur noch High-Tech-Waffen

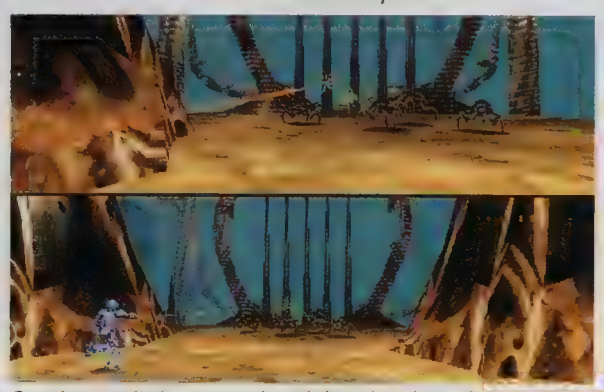


In Ägypten kannst Du Dich mit dem äußerst durchschlagskräftigen Zepter von Ra gegen die Krabbelmonster wehren



Eisprung: Bevor neue Insekten schlüpfen, musst Du schnell die Eier zerstören

Sauberer Schuss: In „Armorines" fliegen die Fetzen, aber Blut wird nicht verspritzt



Gemeinsam mit einem Freund macht's noch mehr Spaß: Teamwork erleichtert die knackigen Levels um eine ganze Menge

Spinnen und andere Krabbeltiere werden von manchen Zeitgenossen durch einen Schuhtritt oder Zeitungsschlag in die Erde gestampft. In Acclaims neuem Actionspiel sind die Insekten aber zum Teil drei Meter groß und sehr, sehr böse – also Strahlenkanone her und auf in den Kampf!

In der Zukunft hat es sich das Ungeziefer auf unserer Erde gemütlich gemacht. Als kampferprobter Soldat hast Du die Aufgabe, dem Spuk ein Ende zu bereiten. Dafür wirst Du mit den leistungsfähigsten Lasern, Raketenwerfern und Säuregranaten ausgestattet.

Um gegen die vielbeinigen Herrscher noch bessere Chancen zu haben, kann Dich ein zweiter Spieler unterstützen. Der Bildschirm wird zweigeteilt, und Ihr durchforstet beide zur gleichen Zeit den selben Level. So einen Zweispieler-Modus hat bislang noch kein N64-Ego-Shooter geboten – er ist ein echter Grund, sich das Spiel anzuschaffen, zumal diese Variante für deutlich mehr Dauerspaß sorgt.

Zwar wurde das Rad mit „Armorines" nicht neu erfunden und PC-Spieler sind schönere und bessere Programme gewohnt, doch der Zweispieler-Modus hebt das Spiel klar aus der Mittelklasse heraus. Dank abwechslungsreicher Missionen wird zudem auch Solo-Spielern nicht schnell langweilig, wenngleich einige Levels durch sehr knifflige Rätsel an der Geduld kratzen.

PC | N64 | DC | E

Armorines: Project S.W.A.R.M.
Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 130 DM	Acclaim	1-4 Spieler

- unterstützt Controller-, Rumble-, RAM-Pak

Grafik 2	Sound 1	Dauerspaß 2

Spannender Zweispieler-Story-Modus; schnelle, weitgehend fehlerfreie Grafik

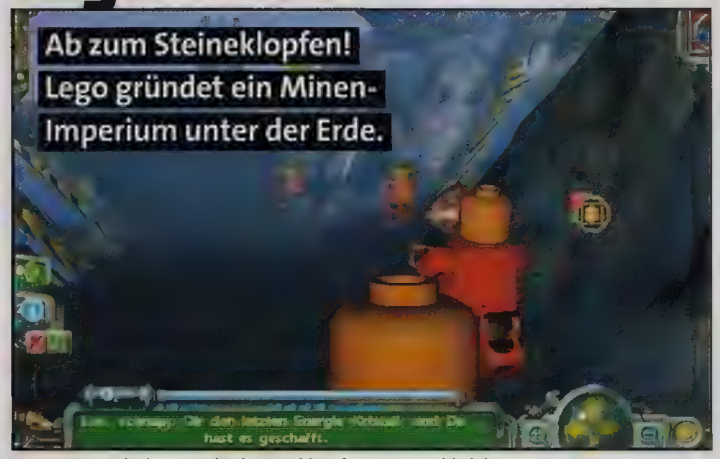
Dichter Nebel, allein wird's langweilig, unzureichendes Missions-Briefing

Nimm zwei: Endlich ein Ego-Shooter, in dem man zu zweit gegen Monster ins Feld zieht

2

Text: Christian Henning

Lego Rock Raiders

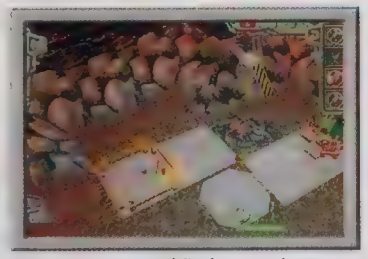


Legomänner haben modische Punkköpfe: Per Mausklick kannst Du Deinen Minenarbeitern über die Schultern blicken und ihnen bei der Arbeit zusehen

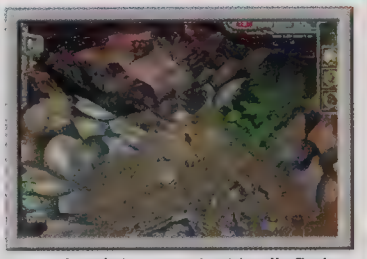
Legomänner haben es auch nicht immer leicht. Während Du bequem vorm Rechner lümmelst, schuftet Deine dänische Plastiktruppe unter Tage. In 30 weitläufigen Minengebieten bauen Deine Arbeiter Erz und Energiekristalle ab, basteln an Fabriken und Labors und tuckern mit Bulldozer und Laster durch den Untergrund. Brüchige Stollenwände wollen dabei befestigt, Gewinn bringende Erzadern entdeckt und habgierige Monster abgewehrt werden.

Damit Du als Oberaufseher stets den Durchblick behältst, wird der Untergrund aus der Vogelperspektive dargeboten. Auf Knopfdruck kannst Du Deinen Männern in einer unscheinbareren 3D-Grafik über die Schulter linsen.

Trotz seiner bunten Spielzeugoptik verbirgt sich hinter „Lego Rock Raiders" ein überraschend ausgereiftes Echtzeit-Strategiespiel. Der Schwierigkeitsgrad steigt zwar durch die Missionen stetig an, bleibt dabei aber auf einsteigerfreundlichem Niveau. Etwas langatmig sind die ausufernden Schürfphasen geraten. Hier hätte eine zügigere Erz-Sammlung der Spielmotivation sicher gut getan.



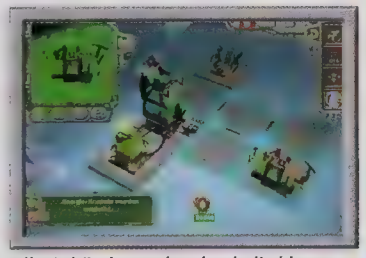
Bevor ein neues Gebäude entstehen kann, musst Du eine Baustelle errichten



Erz und wichtige Energie-Kristalle finden Deine Legomänner nur in Steinbrüchen

Wirrwarr: Die Menüs sind leider etwas kompliziert ausgefallen

Gemein: Die Rockmonster klauen Energie



Alle Gebäude werden durch die blauen Energieleitungen mit Strom versorgt

PC | PS | N64 | DC | D

Lego Rock Raiders
Strategiespiel für Einsteiger

ca. 80 DM | Lego Media | 1 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Empf.:* Pentium II 333, 64 MB RAM, Win 95

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Gutes Tutorial, einfacher Einstieg, sympathische Heldenbande im Lego-Look

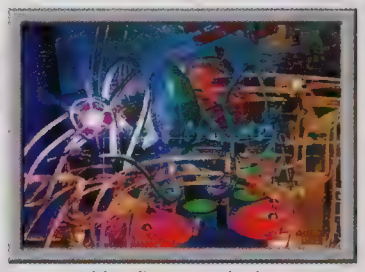
Monotones Erzschürfen, unpraktisches Menü-System, kaum Kämpfe

Variantenreiches Einsteiger-Strategiespiel mit witzigen Ideen und netten Helden

2

Text: Volker Weitz

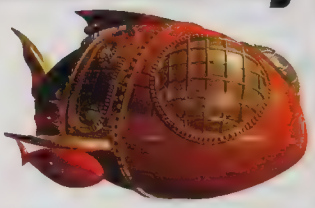
Auf der Playstation gibt es eine recht schöne, hochauflösende Grafik (PS)



Zoom mich! In diesem Modus kannst Du den Tisch unter die Lupe nehmen (PC)

Pro Pinball: Fantastic Journey

Mit „Fantastic Journey" gibt's von Empire den vierten „Pro Pinball". Nette Beigabe: das Original „The Web".

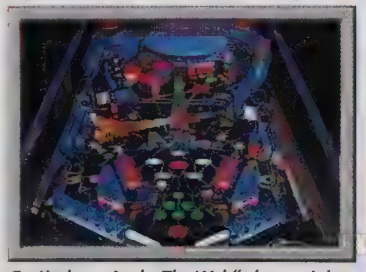


Aller guten Dinge sind drei – bei Flipper-Simulationen dürfen's aber auch mal vier sein. Nach „The Web", „Timeshock" und der letztjährigen Variante „Big Race USA" dreht sich der neue Flipper aus der gediegenen „Pro Pinball"-Serie um eine Geschichte, die auch von Jules Verne stammen könnte.

In einem viktorianischen Ambiente musst Du vier verrückte Dampf-Apparate zusammenbauen, um die Insel des bösen General Yagovs zu erreichen. Dies geschieht wie immer mit der Kugel, die Du diesmal leider nur mit zwei Flipperarmen über den Tisch schießt. Mittels Combos, wobei Du nacheinander diverse Rampen oder Schalter beschießt, kommst Du Deinem Ziel näher und sammelst natürlich Punkte ohne Ende.

In schönster „Pro Pinball"-Tradition freut sich der Flipper-Freund mit PC oder Playstation über die exakte Physik und die realistische Spielbarkeit. Allerdings wird auch „Fantastic Journey" irgendwann langweilig – der eine Tisch ist doch recht schnell erkundet. Für Abwechslung sorgt dann das begnadete Original „The Web", das beiden Versionen beiliegt.

Multi-Ball-Wahnsinn: Mit drei oder mehr Kugeln gleichzeitig zu spielen, bringt sagenhaft Punkte, ist aber überaus knifflig (PC)



Gratis dazu: Auch „The Web", das geniale „Pro Pinball"-Original, darfst Du spielen

PC | PS | N64 | DC | D

Pro Pinball: Fantastic Journey
Flipperspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80/100 DM | Empire | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 120, 16 MB RAM, Win 95, 50 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 64 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, 8-MB-Grafikkarte

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Realitätsnahe Physik, viele Einstell-Möglichkeiten, Bonusflipper liegt bei

Auf Dauer etwas langweiliger Tisch, teilweise nervige Musik

Zum Kugeln! Edle Flippersimulation für zwei Systeme in gewohnter „Pro Pinball"-Qualität

2

Text: Knut Gollert

Die Truppe stürmt eine feindliche Stadt

PC PS N64 DC GBC E

Age of Wonders

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Das Spielprinzip kommt uns bekannt vor. Du ziehst mit einer Truppe, deren Größe im Spielverlauf variiert, über eine Fantasy-Landkarte. Dabei eroberst Du rundenweise Rohstoffquellen und Städte und scharst im Laufe der Zeit immer neue Verbündete um Dich. Die Helden sammeln Erfahrungspunkte und lernen neue Zaubersprüche. Kommt es zum Kampf, wird auf eine Detailkarte umgeblendet, auf der Du die Kämpfer einzeln über das Schlachtfeld steuerst.

Das aus „Heroes of Might & Magic 3" bekannte Spielprinzip funktioniert auch bei „Age of Wonders". Leider ist der Kampfmodus arg zäh geraten und vermiest die Strategenfreude etwas. Hier hat das genannte Vorbild klar die Nase vorn.

ca. 80 DM | Take 2 | 1-12 Spieler

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 290 MB HD. *Empf.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, Soundkarte

Grafik 4 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Gute Missionsstruktur, brauchbare Hintergrundstory, einsteigerfreundlich
- Krass abgekupfertes Spielprinzip, etwas zäher Hexfeld-Kampfmodus

Hinter „Heroes of Might & Magic 3" bleibt dem Ableger „Age of Wonders" nur Rang zwei

3

Mit dem Ford Ka startest Du Deine Karriere

PC PS N64 DC GBC D

Ford Racing

Rennspiel für Fortgeschrittene

Es ist nicht alles Gold, was glänzt. Einmal mehr wird diese Binsenweisheit bestätigt, denn Empires „Ford Racing" glänzt mit toller Grafik – vor allem die Autos sehen atemberaubend aus – es strotzt aber vor spielerischen Mängeln.

An Bord diverser Fords rast Du über eine Handvoll Strecken. Mit dabei sind natürlich Ford Ka, Escort & Co. Vom Einzelrennen bis hin zur Karierre über diverse Klassenmeisterschaften – das Spiel könnte schon motivieren. Auf der Strecke erschrecken jedoch das schwammige Handling und der üble Sound. Das hohe Summen eines aufgebohrten Explorers ist etwa mit dem eines 97er Kas identisch. Außerdem wird ein Schadensmodell schmerzlich vermisst. Unschön!

ca. 70 DM | Empire | 1 Spieler

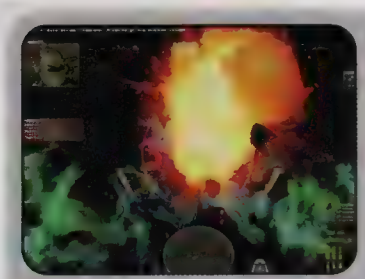
Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 250 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 300 MB HD, TNT- oder G400-Karte

Grafik 1 | Sound 4 | Dauerspaß 3

- Extrem detaillierte Autos und recht schöne Streckengrafik, viele Rennmodi
- Ubler Sound, wabbeliges Handling, zu wenig Strecken, kein Schadensmodell

Schlechter Sound und ein kaum vorhandener Fahrspaß überschatten die tolle Optik

3



Kaboom! Vor allem die Optik ist explosiv

PC PS N64 DC GBC D

Freespace 2

Actionspiel für Fortgeschrittene

Schon das Original „Conflict: Freespace" sorgte mit grandioser Präsentation für Aufregung, spielerisch gab es aber nichts Neues: Man schoss sich halt von einer Mission zur nächsten. Der Spaß wurde vor allem durch die Darstellung erzeugt. In „Freespace 2" ist es das selbe. Mit extrem vielen Waffen jagst Du noch mehr Feinde durch das All und genießt die überaus entzückende Grafik.

Das eigentliche Spiel beschränkt sich jedoch immer wieder auf die gleichen alten Abläufe: Hier was bewachen, dort was zerschießen und noch weiter draußen in einen Hinterhalt fliegen. Nichts noch nie Dagewesenes treibt Dich an. Doch für Freunde von purer, altbackener Space-Action gibt's nichts Besseres.

ca. 80 DM | Interplay | 1-12 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 250 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 98, 1,2 GB HD, GeForce-Karte

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 3

- Tolle Optik, actiongeladene Raumschlachten, riesiges Waffenarsenal
- Spielerisch kaum Abwechslung, keinerlei Neuerungen

Ein knackiges Weltraum-Schützenfest im Abwechslungs- und Innovations-Vakuum

2

Rocket muss dem Dinosaurier entkommen

PC PS N64 DC GBC D

Rocket: Robot on Wheels

Jump&Run für Fortgeschrittene

Wenn man in einem Freizeitpark arbeitet, kann die Existenz schon ganz schön hart sein. Davon kann der Held dieses kunterbunten Jump&Runs ein Liedchen singen! Denn in sieben Levels gilt es etliche knifflige Aufgaben zu lösen und Teile einer zerstörten Maschine zu finden. Glücklicherweise ist der kleine Roboter mit einigen Finessen ausgestattet und wird noch dazu ständig verbessert. So kannst Du einen Traktorstrahl vielseitig einsetzen, etwa als Liane, oder besondere Schalter bedienen.

„Rocket: Robot on Wheels" motiviert durch die fabelhaften Rätsel. Gegner werden schnell zur Nebensache und tauchen auch nicht sehr oft auf. Die grauen Zellen werden prima gefordert!

ca. 120 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

Unterstützt: Rumble Pak

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Einfache, genaue Steuerung, Levels mit vielen originellen Aufgaben gespickt
- Die Kamera ist leider nicht immer so schnell wie der putzige Held

Als Jump&Run gut gelarntes Knobelspiel mit vielen knifflgen Aufgaben und spaßigen Levels

1

Optisch ist das Rollenspiel recht bieder

PC PS N64 DC GBC D

Septerra Core

Rollenspiel für Fortgeschrittene

Septerra heißt die lustige Welt, die aus sieben Scheiben besteht – in der Mitte ruht ein geheimnisvoller Computerkern. Diesen zu erreichen und nebenbei den fiesen „Auserwählten" auf die Füße zu treten, ist Mayas Aufgabe. Du steuerst die Hauptfigur und die sich ihr immer mal anschließenden Freunde durch vorgerenderte Renderbildchen à la „Final Fantasy VII". Triffst Du auf Feinde, werden die mittels eines fast rundenbasierten Kampfsystems verprügelt.

Leider wirkt die Optik allzu angegraut, und das Spiel ist mit vielen nervigen Mini-Mängeln belastet. Richtig übel sind vor allem die ständig wieder auftauchenden Gegnerscharen, die einem auf Dauer erheblich auf den Senkel gehen.

ca. 80 DM | Topware | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 80 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 100 MB HD

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Abgedrehte Anime-Story, schöne Adventure-Elemente und Rätsel
- Simples Kampfsystem, das bei den allzu vielen Kämpfen nervt, altbackene Optik

Schön gedachtes Japan-Rollenspiel mit vielen kleinen und vor allem unnötigen Mängeln

3

Richtig gut sehen nur die Autos aus

PC PS N64 DC GBC D

Spirit of Speed 1937

Rennspiel für Fortgeschrittene

Sierras „Grand Prix Legends" steht bei Auto-Liebhabern hoch im Kurs, kannst Du dabei doch die Formel-1-Flitzer der 60er Jahre sehr realitätsnah erleben. Mit „Spirit of Speed" geht Microprose noch weiter zurück in die Vergangenheit zurück und holt die Flitzer der 30er Jahre aus der Mottenkiste. Schöne Wagen, ein braver Meisterschaftsmodus, die bekanntesten Fabrikate und Strecken in aller Herren Länder machen Mut.

Doch am Fahrgefühl mangelt es ganz deftig. Du fährst 270 km/h, und der Wagen auf dem Monitor rollt gemächlich die Straße lang. Die dummen Gegner rammen ständig, denn es gibt ja kein Schadensmodell, und fahren stur eine Linie. Wirklich Spaß haben nur Fans.

ca. 80 DM | Microprose | 1 Spieler

Min.: Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 250 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 98, 250 MB HD, TNT2-Karte

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 4

- Schöne Idee, tolle Cockpits, abwechslungsreiche Szenarien
- Doofe Computerfahrer, kein Schadensmodell, unstimmiges Fahrgefühl

Ab in den Straßengraben: Design-Macken und dumme Gegner ärgern selbst Nostalgiker

3

Text: Knut Gollert, Christian Henning, Michael Stapf, Volker Weitz

CHECK-TICKER

Box Champions 2000
Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

Anspruchsvolle und solide Boxsport-Simulation mit spielerischem Tiefgang. Besonders zu zweit sehr kurzweilig.

D | ca. 100 DM | EA Sports | 1-2 Spieler

+ Optisch ansprechend, motivierender Karriere-Modus
- Hohe Anlaufzeit, gewöhnungsbedürftige Steuerung

2

Eagle One Harrier Attack
Actionspiel für Einsteiger

Solides Luftkampf-Spektakel, das jedoch nicht so facettenreich ist wie Namcos Flieger-Epos „Ace Combat 3".

E | ca. 100 DM | Infogrames | 1 Spieler

+ Unterschiedliche Waffensysteme und Flugzeugtypen
- Abwechslungsarm, triste Aufmachung

3

Fighting Force 2
Actionspiel für Fortgeschrittene

„FF2" hat mit dem fightlastigen Vorgänger wenig gemein. Die neuen Taktikelemente sind leider nicht gut durchdacht.

D | ca. 100 DM | Eidos Interactive | 1 Spieler

+ Verschiedene Extrawaffen, abwechslungsreiche Rätsel
- Sehr niedrige Gegnerintelligenz, langweiliger Levelaufbau

4

Hot Wheels Turbo Racing
Actionspiel für Einsteiger

Die kleinen Spielzeug-Autos müssen für dieses leider unausgegorene Rennspiel herhalten. Langeweile fährt bald mit.

D | ca. 100 DM | Electronic Arts | 1-2 Spieler

+ Abwechslungsreiche Strecken samt Loopings, tolle Musik
- Hässliche, fehlerhafte Grafik, unübersichtliche Kurse

4

Jade Cocoon
Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Atmosphärisch dichtes Rollenspiel, das von zwei Spielern gleichzeitig in Angriff genommen werden kann.

D | ca. 100 DM | Crave Entertainment | 1-2 Spieler

+ Zweispieler-Simultan-Modus, gelungene Story, schöne Grafik
- Magiesystem lenkt stark vom eigentlichen Spiel ab

2

Links LS 2000
Golfspiel für Einsteiger bis Profis

Das Höchste für Papa: Das neue „Links" wurde zwar nur leicht verbessert, sitzt aber nach wie vor auf dem PC-Golf-Thron.

D | ca. 100 DM | Microsoft | 1-4 Spieler

+ Realismus-Faktor mit Echtheits-Zertifikat, leichter Easy-Swing
- Keine Spaß-Modi geboten, knochentrockene Golferei

2

Magical Tetris Challenge
Puzzlespiel für Einsteiger bis Profis

Wenn ein Spielprinzip wie „Tetris" mit den beliebten Disney-Figuren versetzt wird, kann nur was Gutes herauskommen!

E | ca. 120 DM | Capcom | 1-2 Spieler

+ Zeitlos geniales Spielprinzip, lustige Disney-Charaktere
- Extra-Modus ist etwas wirr und nur für kurze Zeit interessant

2

Mighty Hits Special
Actionspiel für Einsteiger

Endlich neues Futter für die Lightgun, diesmal garantiert gewaltfrei und somit für jedes Alter bestens geeignet.

E/D | ca. 100 DM | JVC/Altron | 1-2 Spieler

+ Für Kinder gut geeignet, zahlreiche Mini-Spielchen
- Grafisch eher Mittelmaß, nicht so spaßig wie „Point Blank"

3

Phoenix
Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Für Space-Fans und Sammler: In diesem braven Weltraum-Shooter entspricht so ziemlich alles dem Durchschnitt.

D | ca. 80 DM | Team 17/Microprose | 1 Spieler

+ Ordentliche Optik und Akustik, abwechslungsreiche Missionen
- Spielerisch unergiebig, da frei von Highlights und Innovationen

3

Ruff & Tumble
Jump&Run für Einsteiger

Technisch hervorragendes Jump&Run, das leider unter einer trägen Steuerung leidet. Trotzdem empfehlenswert.

PS | N64 | DC | GBC | D | ca. 100 DM | GT Interactive | 1 Spieler

+ Sehr schöne Licht-Effekte, Verwandlung in mehrere Figuren
- Träge Steuerung nervt, Levels sehr linear strukturiert

2

SWAT 3
3D-Shooter für Fortgeschrittene und Profis

Als Chef einer SWAT-Einsatzgruppe geht's in 16 Missionen gegen Terroristen. Toll realistisch, auf Dauer aber eintönig.

D | ca. 80 DM | Sierra/Havas | 1 Spieler

+ Tolle Cop-Atmosphäre, flotte Grafik, recht realistisch
- Keine Story, auf Dauer abwechslungsarme Missionen

2

UEFA Striker
Sportspiel für Einsteiger bis Profis

Leicht verdauliche Alternative zur üblichen EA-Sports-Hausmannskost. Sehr actionlastig und technisch einwandfrei.

D | ca. 100 DM | Infogrames | 1-2 Spieler

+ Anspruchsvolle Computergegner, eingängige Steuerung, tolle Optik
- Schwache Präsentation, wenige Einstellmöglichkeiten

2

Worms Pinball
Actionspiel für Einsteiger

„Worms" einmal anders: Statt Krieg zu spielen, schieben die Würmer eine ruhige Kugel. Zwei Tische sind auf der CD drauf.

D | ca. 100 DM | Infogrames | 1 Spieler

+ Realistische Kugel- und Schlägerphysik, zwei Tische
- Kein reichhaltiges Options-Menü, mäßiger Sound

2

UMSETZUNGEN

Autobahn Raser II
Actionspiel für Einsteiger

Nach dem großen Erfolg der dürftigen PC-Version haben nun auch Playstation-Besitzer das zweifelhafte Vergnügen.

D | ca. 90 DM | Davilex/Koch Media | 1 Spieler

+ Hoher Wiedererkennungswert der Stadt- und Autobahn-Strecken
- Schwache Optik, viele Grafik-Fehler, nervtötende Musik, langweilig

4

Destruction Derby 64
Rennspiel für Fortgeschrittene

Hier wird sportliche Fairness glatt über den Haufen gefahren. In „DD 64" wird fröhlich gerammt und gedrängelt.

D | ca. 130 DM | THQ/Psygnosis | 1-4 Spieler

+ Jede Menge erspielbare Autos, gute Mehrspieler-Varianten
- Ruckende Grafik, allein schnell langweilig, zähe Steuerung

3

Formel Eins 99
Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Die FIA-Lizenz und die einfache Steuerung retten diese technisch miserable Umsetzung halbwegs über die Runden.

D | ca. 75 DM | Psygnosis/Take 2 | 1-8 Spieler

+ Aktuelle Team- und Fahrernamen, neues Reglement, Handling
- Optisch veraltet, öder Rennverlauf, spielerisch unausgereift

4

Mission: Impossible
Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Das tolle N64-Spiel diente als Grundlage für diese völlige Neuprogrammierung. Ein spannendes Action-Adventure!

D | ca. 100 DM | Infogrames | 1 Spieler

+ Viele Rätsel laden zur Kopfarbeit ein, spannende Levels
- Die mäßige Steuerung macht das Spiel unnötig schwerer

2

Re-Volt
Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Nach zwei total verkorksten Konsolen-Umsetzungen erreicht die Dreamcast-Variante fast die Klasse der PC-Version.

D | ca. 100 DM | Acclaim | 1-2 Spieler

+ Neue Strecken, technisch einwandfreie PC-Konvertierung
- Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, teilweise sehr schwer

2

Shadow Man
Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Die Dreamcast-Version sieht nicht nur toll aus, sondern spielt sich auch begnadet. Action-Abenteurer schlagen zu.

D | ca. 100 DM | Acclaim | 1 Spieler

+ Dank klasse Optik gespenstisch gute Atmosphäre, tolle Story
- Etwas wenige Adventure-Elemente, fast zu groß

1

Speed Devils
Rennspiel für Einsteiger bis Profis

Die Umsetzung des PC-Rennspiels „Speed Busters" fährt mit überarbeitetem Strecken-Design und getunten Spielmodi auf.

D | ca. 100 DM | Ubi Soft | 1-2 Spieler

+ Abwechslungsreiche Kurse, witzige Abkürzungen, Steuerung
- Zu simples Fahrverhalten, kaum spannende Kopf-an-Kopf-Duelle

2

Worms: Armageddon
Actionspiel für Einsteiger bis Profis

Gelungene Umsetzung der witzigen PC-Wurmschlachterei. Besonders die deutschen Dialekte sorgen für Lacher.

D | ca. 100 DM | Hasbro | 1-4 Spieler

+ Fesselndes und superlustiges Spielprinzip, deutsche Sprache
- Grafisch und akustisch leider eher durchschnittlich

1

MISSION-CDS

Alpha Cent.: Alien Crossfire
Strategiespiel für Profis

Zwei neue, sich stets bekriegende Alien-Völker und ein paar neue Zusätze sind das Herz dieser mageren Zusatz-CD.

PS | N64 | DC | GBC | D | ca. 40 DM | Fraxis/EA | 1-7 Spieler

+ Neue Nationen, Gebäude, Gegner und Waffen
- Grafisch nichts Neues und immer noch sehr dröge

3

Descent 3: Mercenary
3D-Shooter für Einsteiger und Fortgeschrittene

Als „Black Pyro" wechselst Du die Seiten und bist sieben Missionen lang böse. Schöne Levels und der Editor erfreuen.

C | D | ca. 40 DM | Interplay | 1-16 Spieler

+ Abwechslungsreiche, schön designte Missionen, Editor
- Mit nur sieben Missionen etwas kurz, keine neuen Waffen

2

HoM&M 3: Armageddon's Blade
Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Fans von „Heroes of Might & Magic 3" werden den neuen Editor, die Stadt Conflux und die neuen Kampagnen lieben.

E | ca. 80 DM | New World/3DO | 1-8 Spieler

+ Sechs neue Kampagnen, über 20 neue Monster, Editor
- Keinerlei spielerische Neuerungen, sehr schwer

2

H&D: Fight for Freedom
Sratiegiespiel für Profis

Der Missions-Nachschub für „Hidden & Dangerous"-Fans besteht aus neun schönen, aber höllisch schweren Aufträgen.

PC | PS | N64 | DC | GBC | D | ca. 40 DM | Illusion Softw./Take 2 | 1-4 Spieler

+ Schöne Story, einige nette Ideen, viel Atmosphäre
- Nur insgesamt neun Missionen, allesamt überaus schwer

3

12 Top Games

Ein verrückter Titel und ein verrucktes Spiel: „Woodruff und der Schnibbel von Azimuth"

Sierra räumt seine Lager-Regale: In der Spielesammlung „12 Top Games" finden sich viele PC-Klassiker der letzten fünf Jahre. **Besonders Adventure-Freunde kommen dabei auf ihre Kosten, denn gleich fünf prima Computer-Abenteuer liegen im Paket.**

Spielenswert: „King's Quest VII", „Space Quest VI", „Freddy Pharkas", „Woodruff" und „Gabriel Knight I". In den knallbunten Science-Fiction- und Fantasy-Welten kommt der typische Sierra-Humor voll rüber und überzeugt noch heute.

Brauchbare Simulationen wie „Earthsiege I", Strategiespiele wie „Caesar I" und Knobeleien wie „The even more Incredible Machine" machen die kurzweilige Sammlung komplett. Die zeitbedingten Qualitätsabstriche bei Grafik und Sound kann man locker verschmerzen. Einziger Ausrutscher in der Sammlung ist der spielerisch etwas einfältige Action-Titel „Hunter Hunted".

Besonders nett: Auf über 300 Seiten werden für jedes Spiel ausführliche Installationsanleitungen und zusätzlich eine Komplettlösung oder brauchbare Tipps und Tricks geboten.

Spieletitel	Genre	Note
Aces over Europe	Simulation	3
Caesar I	Strategiespiel	3
Creep Night	Flipperspiel	3
Earthsiege I	Simulation	2
Freddy Pharkas	Adventure	2
Gabriel Knight I	Adventure	2
Hunter Hunted	Actionspiel	4
King's Quest VII	Adventure	2
Lode Runner	Jump&Run	3
Space Quest VI	Adventure	1
The even more...	Strategiespiel	2
Woodruff...	Adventure	2

Blechlawine: In „Earthsiege I" kämpfen gewaltige Roboter um den Sieg

Luftzirkus: „Aces over Europe" ist eine grafisch leider veraltete Flugsimulation

Spannendes Abenteuer: „Gabriel Knight"

PC PS N64 DC D

12 Top Games
Spielesammlung mit zwölf Spielen

ca. 50 DM | Sierra | 1-2 Spieler

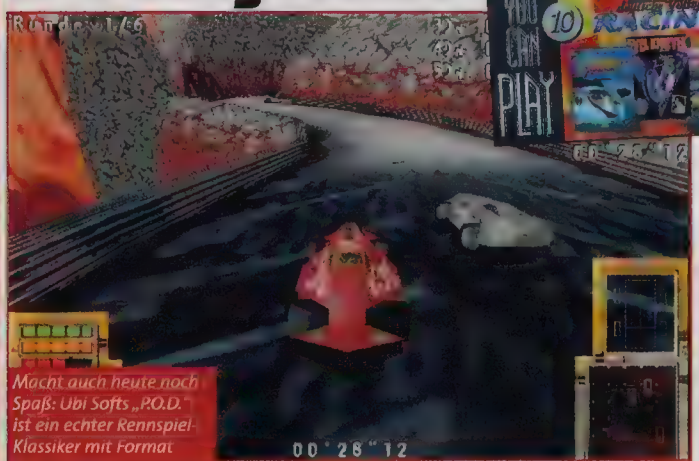
Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 60 MB HD. *Empf.:* Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, Soundkarte

Veraltet, aber spaßig: Haufenweise Sierra-Klassiker zum vernünftigen Taschengeldpreis

2

Text: Volker Weitz

All you can play: 10 Racing Games



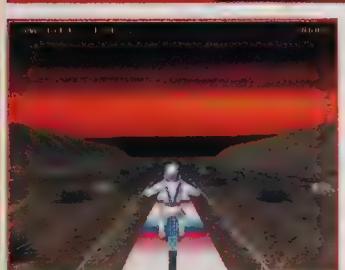
Macht auch heute noch Spaß: Ubi Softs „P.O.D." ist ein echter Rennspiel-Klassiker mit Format

Möglichst große Schachteln mit möglichst vielen Spielen drin – der Traum jedes Spiele-Sammlers! Doch bist Du selbst im Sektor der Compilations vor Fehlgriffen nicht gefeit. So sieht die Rennspiel-Packung „All you can play" noch recht flott aus, sie kann aber mit dem Motto auf der Packung leider nicht mithalten.

Man kann auch heute noch gute Rennspiele von damals – wie „P.O.D.", „Rallye Racing" oder „Have a N.I.C.E. Day" spielen. Auch die nur mittelmäßigen, aber immer noch unterhaltsamen Raser wie „Speedboat Attack" oder das unfreiwillig lustige „Evil Knievel" nimmt man für 40 Mark gerne mit.

Wirklich frech wird's aber mit dem Rest des Packungsinhalts. Die grausigen Machwerke „Grand Prix Rally", „Speedrage" oder „Final Racing" sind eine wahre Tortur. Entweder sorgen alptraumhafte Grafik oder fehlendes Spieldesign oder beides für grenzenloses Entsetzen. **Der Pack wird so unaufhaltsam in den Sumpf der „Gurkenspiele" gezogen und kommt von selbst nicht mehr raus. Sammler dürfen helfen, alle Anderen lassen ab.**

Spieletitel	Genre	Note
D.O.G.	Actionspiel	5
Evil Knievel	Rennspiel	4
Final Racing	Rennspiel	5
Grand Prix Rally	Rennspiel	6
Have a N.I.C.E. Day	Rennspiel	3
P.O.D.	Rennspiel	2
Rallye Racing	Rennspiel	3
Speedboat Attack	Rennspiel	3
Speedrage	Rennspiel	5
Test Drive Off Road 2	Rennspiel	5



Eigentlich schlecht, aber irgendwo kultig: „Evil Knievel" hat viel Shareware-Charme

Leider völliger Schrott: „Grand Prix Rally" ist eine unglaubliche Frechheit

„Rallye Racing" von Software 2000 gehört zu den guten Spielen in der Sammlung

PC PS N64 DC E/D

All you can play: 10 Racing Games
Spielesammlung mit zehn Spielen

ca. 40 DM | Swing Entertainment | 1-2 Spieler

Min.: Pentium 120, 16 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 3Dfx-Karte

Zehn Spiele für gute Freunde des Rennsports – leider ist die Hälfte absoluter Schrott

4

Text: Knut Gollert

GUT & BILLIG GUT & BILLIG GUT & BILLIG GUT & BILLIG

Die Terraner haben erfolgreich zugeschlagen

PC PS N64 DC D

Starcraft

Echtzeit-Strategie für Einsteiger bis Profis

Protoss, Zerg und Menschen kabbeln sich im Echtzeit-Strategiespiel „Starcraft" um die Vorherrschaft im Weltraum. Du kannst jede der Spezies in drei großen Kampagnen steuern und in jeweils zehn haarigen Mission zum Sieg über die anderen Raumbewohner führen. Dafür sammelst Du Kristalle und Gas als Ressourcen, baust Häuser und bildest bis zu zehn unterschiedliche Einheiten aus. Die Truppen werden per Mausklick gegen den Feind geschickt, was besonders im hervorragenden Mehrspieler-Modus einen Heidenspaß macht.

Blizzards Strategie-Spektakel gehört zu den Spitzentiteln des Genres und muss deshalb in jedes Spieleregal. Bei diesem günstigen Preis solltest Du zuschlagen!

ca. 50 DM | Blizzard | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 75 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 64 MB RAM, Win 95, Soundkarte

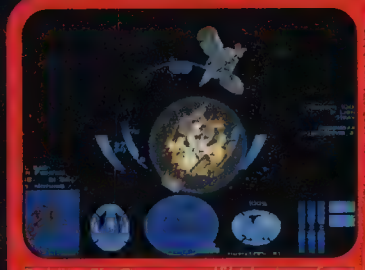
Grafik 3 | Sound 1 | Dauerspaß 1

+ Toller Mehrspieler-Modus, elegant in die Missionen eingebaute Hintergrundstory

- Leicht veraltete Grafik, etwas unterschiedslose Einheiten und Gebäude

Auch eineinhalb Jahre nach seinem Erscheinen eines der besten Echtzeit-Strategiespiele **1**

Text: Volker Weitz



Schuss: Ein Gegner verglüht im Laserfeuer

PC PS N64 DC D

Freespace Battle Pack

Actionspiel für Einsteiger bis Profis

Im Weltraum wird erst geschossen und dann gefragt. Nur so hast Du als Raumpilot eine Chance gegen die übermächtigen Shivaner. Diese mysteriösen Aliens dringen mit ihren fast unzerstörbaren Kampfschiffen in das bekannte Universum ein und wollen der Menschheit an den Kragen. In über 60 Missionen trittst Du mit Deinem Raumer gegen die Böslinge an und verteidigst die Terraner. Kampf-, Erkundungs- und Eskortierungseinsätze sorgen dabei für Abwechslung.

Interplays 3D-Shooter überzeugt mit einer Unzahl an Waffensystemen, schön flotter Grafik und tollen optischen Effekten. Wenn Du auf gedankenfreies Lasern stehst, kommst Du mit dem „Freespace Battle Pack" voll auf Deine Kosten.

ca. 50 DM | Interplay | 1-16 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 64 MB RAM, Win 95, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Viele Missionen, komfortable Steuerung, „Silent Threat"-Mission-CD inklusive

- Keine echten spielerischen Neuerungen, simples Ballerprinzip

Ballern, was das Zeug hält! Für Freunde des schnellen Joysticks genau das Richtige **2**

Text: Volker Weitz

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Airline Tycoon F. C.	Wirtschaftssim.	PC	Infogrames	ca. 30 DM	2
Anno 1602 – Königsedition	Strategiespiel	PC	Sunflowers	ca. 70 DM	2
Anstoss 2 Gold	Sportspiel	PC	Ascaron	ca. 40 DM	1
Baldur's Gate + Add-On	Rollenspiel	PC	Interplay	ca. 80 DM	2
Battlezone	Strategiespiel	PC	Activision	ca. 35 DM	2
Bleifuß Rally	Rennspiel	PC	Virgin	ca. 25 DM	1
Civilization II + Multiplayer	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 50 DM	1
Colin McRae Rally	Rennspiel	PS	Codemasters	ca. 50 DM	1
Croc	Jump&Run	PS	EA	ca. 45 DM	2
Dark Project – Director's Cut	3D-Action-Adv.	PC	Eidos	ca. 50 DM	1
Der Industriegigant – Gold	Strategie	PC	Infogrames	ca. 30 DM	2
F1 World Grand Prix	Rennspiel	N64	Nintendo	ca. 80 DM	2
Formel 1 '98	Rennspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	2
Final Fantasy VII	Rollenspiel	PS	Squaresoft	ca. 45 DM	1
FIFA 99	Sportspiel	PC	EA Sports	ca. 40 DM	1
Freespace Battle Pack NEU!	Actionspiel	PC	Interplay	ca. 50 DM	2
Gangsters	Strategiespiel	PC	Eidos	ca. 50 DM	3
Grand Prix Manager 2	F1-Manager	PC	Microprose	ca. 20 DM	2

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Grim Fandango	Adventure	PC	LucasArts	ca. 50 DM	2
Heart of Darkness	Actionspiel	PC	Infogrames	ca. 30 DM	2
Hercules	Jump&Run	PC	Disney	ca. 30 DM	2
KKND 2	Echtzeit-Strategie	PC	Infogrames	ca. 20 DM	2
MediEvil	Action-Adventure	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	PC	GT Interactive	ca. 30 DM	1
Railroad Tycoon II – Gold	Strategiespiel	PC	G.O.D./Take 2	ca. 50 DM	1
Silver	Rollenspiel	PC	Infogrames	ca. 40 DM	2
Soul Blade	Fightspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Starcraft	Echtzeit-Strategie	PC	Blizzard	ca. 50 DM	1
SWAT Battle Pack NEU!	Strategiespiel	PC	Sierra	ca. 30 DM	3
The Curse of Monkey Island	Adventure	PC	LucasArts	ca. 50 DM	1
Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit-Strategie	PC	Cavedog/GT	ca. 50 DM	2
V-Rally	Rennspiel	PC	Infogrames	ca. 30 DM	3
Wave Race 64	Rennspiel	N64	Nintendo	ca. 80 DM	1
Worms 2	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 20 DM	2
Tekken 3	Fightspiel	PS	Namco	ca. 45 DM	1
X-Com: Apocalypse	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 20 DM	3

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Westfalenhallen Dortmund

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic Computerschau

täglich 9-18 Uhr

16.–20.2.2000

23. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

Sonderschauen:

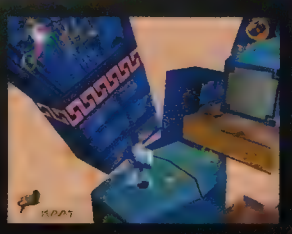
- 25 Jahre Personalcomputer
- @ir Brush auf Computer-Hardware

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: (02 31) 12 04-521 u. 525 · Telefax: (02 31) 12 04-678 u. 880 · http://www.westfalenhallen.de · E-Mail: info@westfalenhallen.de

MEIN NAME IST JIM.
EARTHWORM JIM.

EARTHWORM JIM 3D



Der zappelige, durchgedrehte Regenwurm Jim hat wieder seinen Kampfanzug angelegt, um der verrückten Welt und ihren Abenteuern mutig entgegenzutreten. Da heißt es dann: fleißig sammeln, puzzeln und zwischendurch reichlich irre Typen wegblasen. Kein Problem, er hat ja die Lizenz zum Töten.

PlayStation NINTENDO64 GAME BOY COLOR

© 1999 Interplay Productions. All Rights Reserved. Game developed by and Software Engine © VIS Interactive plc. All Rights Reserved. Earthworm Jim and all related characters © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim and related marks are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. Interplay, the Interplay are trademarks of Interplay Productions. VIS and the VIS logo are trademarks of VIS Interactive plc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the properties of their respective owners. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

Interplay

www.sh.de

Alle Tipps getestet!
Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

Lacht „GAME OVER" wie der Tod, helfen SCREENTRIX aus der Not!

ZUM SAMMELN!

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

Comic: Rolf Boyke

Alle Spiele alphabetisch

Seite 50 **DURCHGESPIELT**

PC & Playstation
Tomb Raider IV (1. Teil)
Lara rennt! Begleitet Eure Heldin von Angkor Wat bis in die Wüste (ab S. 50)

PC & Playstation
Final Fantasy VIII (4. Teil)
Bekämpft Galbadia-Garden, trefft Aliens im All und sprecht in Esthar vor (ab S. 62)

Playstation
Dino Crisis (2. Teil)
Regina spurtet kraftvoll dem Ende entgegen – und dem T-Rex davon (ab S. 68)

Seite 58 **PC**
FIFA 2000
System Shock 2

Seite 66 **PLAYSTATION**
Demolition Racer
Hot Wheels Turbo Racing
James Bond 007:
Der Morgen stirbt nie
Lego Racers
R/C Stunt Copter
Re-Volt
WCW Mayhem
Xena – Warrior Princess

Seite 72 **NINTENDO 64**
Box Champions 2000
(Knockout Kings 2000)
Hot Wheels Turbo Racing

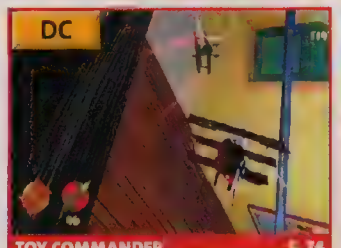
Seite 72 **GAME BOY**
Antz
Asteroids

Seite 74 **DREAMCAST**
Aerowings
Hydro Thunder
Toy Commander

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION S. 50
Beißt Du Dir an diesem Unterwasserspiegel schon die Zähne aus? – Wir haben die Lösung für Laras Probleme

DINO CRISIS S. 68
Welche Codes muss die Heldin wohl im Stabilisator-Entwurfsraum eingeben?

FINAL FANTASY VIII S. 62
Squall und seine Freunde entern ein neues Schiff. Die Welt steht Euch offen!



TOY COMMANDER S. 74
Das optimierte Maschinengewehr und die maximal 99 Raketen helfen weiter

HOT WHEELS TURBO RACING S. 66, 72
Bei beiden Versionen könnt Ihr den Abschleppwagen „Tow Jam" freischalten

Auch im vierten Teil zeigt Lara keine Schwäche...

TRIX PER FAX

Neue Spiele für den Fax-Abruf (Auswahl)

Wenn Du an die Telefon-Grundnummer rechts (weiß) einen Code anhängst, kannst Du die entsprechenden Trix per Fax abrufen. Diesen Code erhältst Du am Gesamtliste aller Trix

(0190) 669 889 XXX

Code	Spiel	Beschreibung	System
[illegible]	Cyber Tiger	Cheats	PS
[illegible]	Freespace 2	Cheats	PC
[illegible]	Hot Wheels Turbo Racing	Cheats	N64
[illegible]	Hydro Thunder	Cheats	DC
[illegible]	Indiana Jones und der Turm von Babel	Cheats	PC
[illegible]	James Bond 007: Der Morgen stirbt nie	Cheats	PS
[illegible]	Legacy of Kain: Soul Reaver	Cheats	PS
[illegible]	Lego Racers	Cheats	PS
[illegible]	Unreal Tournament	Cheats	PC

[illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible]

Seit kurzem verschicken wir die „Trix per Fax"-Neuheiten-Liste auch kostenlos per E-Mail. Wer in den Trixletter-Verteiler aufgenommen werden will, muss nur eine E-Mail an folgende Adresse schicken:

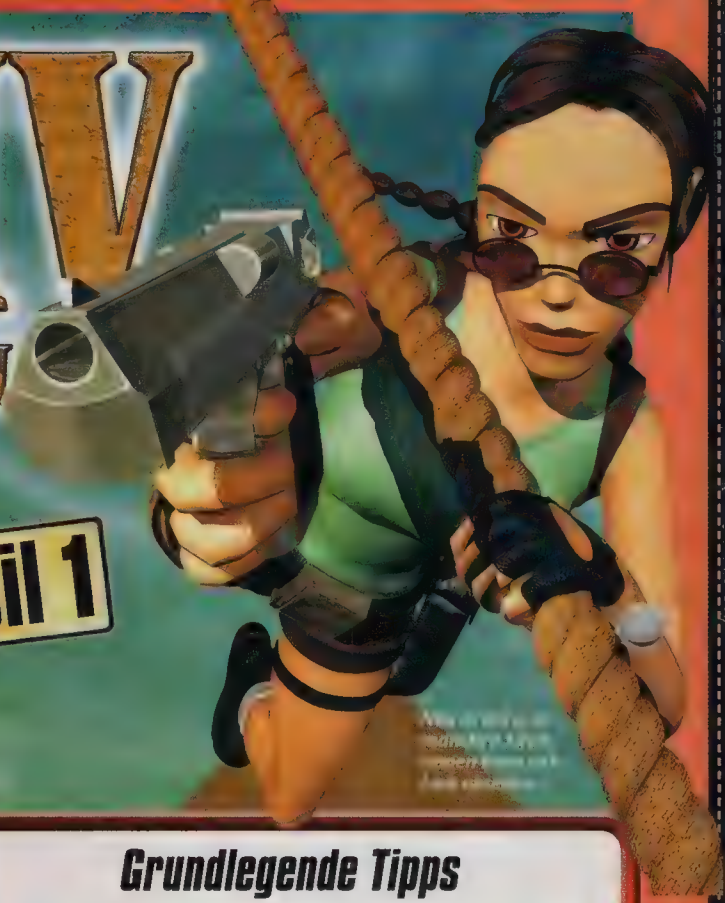
[illegible]

Ihr bekommt dann alle zwei Wochen den Trixletter mit den Neuheiten und der aktuellen Gesamtliste des „Trix per Fax"-Angebots!

[illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible] – [illegible]

Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb von Deutschland.
Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute, darum brauchst Du dafür das Einverständnis Deiner Eltern.

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION



Das Warten hat ein Ende, denn Lara ist zurück – und das schöner denn je! SCREENFUN zeigt Dir, wie Du die ersten heißen Levels problemlos durchstehst.

Teil 1

Level 1: Angkor Wat

Laras Lehrmeister Werner von Croy geleitet Dich durch diesen Level. Er gibt Dir genaue Anweisungen, wie Du die auftauchenden Schwierigkeiten meistern kannst. Nach und nach lernst Du alle Manöver kennen, die die kleine Lara drauf hat.

Je nachdem, wie viele Secrets Du gefunden hast, ändert sich der Weg zum nächsten Level (mehr dazu in Bälde in der SCREENTRIX 1/2000). Wir beschreiten hier den Pfad der Tugend und gehen nach rechts...

Level 2: Die Jagd nach der Iris

Lara rennt! Am besten spielst Du diesen Level zuerst „zur Probe", damit Du weißt, worauf Du später achten musst. **Denn wenn Du nicht schnell genug bist, versperrt von Croy die Türen vor Dir!** Und das kostet leider eine Menge wertvolle Zeit!

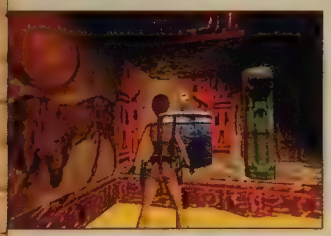
Versuch, den Abgrund zu überwinden, indem Du Dich an der Unterseite der Brücke entlang hangelst. Am Ende des Levels erfährst Du den Grund für Werner von Croys Hass auf Lara.

Grundlegende Tipps

- Wie auch in allen früheren „Tomb Raider"-Teilen gilt die Spielerweisheit: Speichere rechtzeitig, speichere oft!
- Eine in vielen Situationen äußerst nützliche Funktion ist der schnelle Waffenwechsel mithilfe der Zahlentasten.
- Hinter Bretterwänden und in Tonkrügen finden sich oft nützliche Goodies.
- Beweg Dich im Kampf und versuch dabei, zusätzlich herumzuspringen.
- Es ist möglich, an Kanten oder Seilen zu hängen und dabei zu speichern. Auf diese Weise kannst Du schwierige Sprünge mehrmals versuchen. Vergiss nicht, bereits beim Laden die Festhalten-Taste zu drücken ([STRG] auf PC).
- Die roten Wüstenkrieger können Deine Kugeln abwehren. Ein einfacher Trick ist, kurz Deine Waffe einzupacken, um sie dann gleich wieder zu ziehen. Damit rechnet der Gegner nämlich nicht.
- Auf die Secrets wird in dieser Lösung nicht ausführlich hingewiesen. Du findest aber eine detaillierte Auflistung jedes Secrets in der nächsten **SCREENTRIX**.

Die rot vermummten Jungs sind (fast!) schneller als Blei

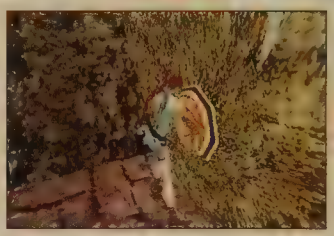
Level 3: Das Grabmal des Seth



Sammle zuerst alle herumliegenden Gegenstände am Anfang des Levels ein. Folge dem Führer. Nachdem Du den schrägen Gang hinuntergegangen bist, fällt die Tür hinter Dir ins Schloss!

Betätige den Schalter hinten links in der Wand und geh dann den Gang vorne rechts hinab. Du gelangst zu einer nun mit Sand gefüllten Grube.

Auf der anderen Seite musst Du von einem Podest eine Hälfte des Okulars nehmen. Zurück nach oben!



Nun geht es durch die geöffnete Tür. Folge dem Führer in den Raum mit den herabsausenden Klingen. Auf dem Podest am Ende des Raums findest Du die zweite Hälfte des Okulars.

Setze beide Hälften in Deinem Inventar zum Auge des Horus zusammen. **Gehe dann zur Fassung in der Wand im Raum davor und setz das Auge dort ein.** Nachdem Du die beiden Schakale geplättet hast, folgst Du wieder Deinem Führer, der den Weg erleuchtet.

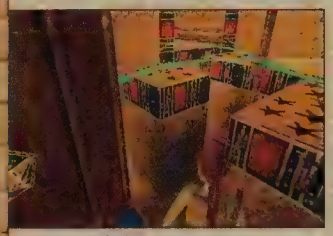
Sobald Du an der Sphinx vorbei bist, folgst Du dem Führer die Treppen hinab. Warte, bis er die Flüssigkeit entzündet hat, und biege dann bei der nächsten Abzweigung nach rechts ab.

Du durchquerst den folgenden Raum und gelangst zu einem Raum mit einem Seil. Zieh daran!

Spring nun von einem Loch im Boden zum nächsten, um dort jeweils eine Flamme zu entzünden und damit (wenn alle Löcher brennen) die Tür zu öffnen.

Übrigens: Solltest Du daneben springen, kannst Du alles mit dem Seil eine Etage tiefer wieder auf Null setzen. Nachdem die Tür offen ist, packst Du den Zeitlosen Sand ein. Geh weiter bis zur Sphinx und warte, bis der Führer zu Dir kommt. Folge ihm! **Nimm die nächste Tür und setze bei der grünen Statue im nächsten Raum den Zeitlosen Sand ein.** Der dadurch herabfallende Sand öffnet vorne an der Sphinx einen Eingang. Kriech in ihn hinein.

Level 4: Die Grabkammer



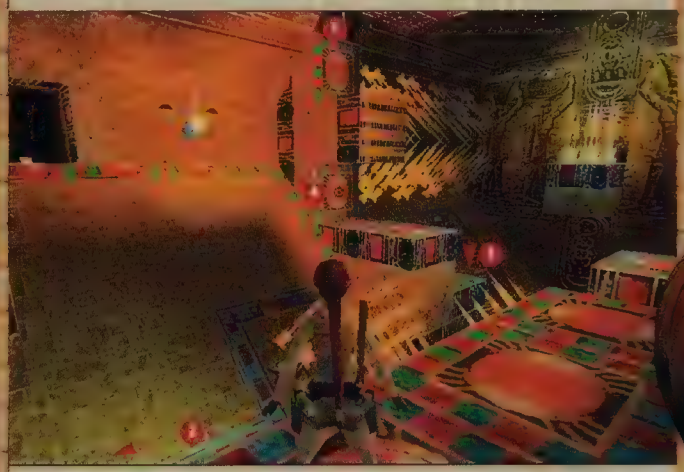
Leg den Hebel im ersten Raum um, damit sich die Tür öffnet. Dahinter findest Du am Boden die **Hand des Orion**. Achte auf die Messer, die aus dem Boden kommen! Eile dann durch die beiden Messerkränze.

Bei der Fassung in der Wand setzt Du die Hand des Orion ein, damit die Spindel in Bewegung gesetzt wird. Hüpfe nun zur anderen Öffnung in der Wand. Vorsicht: Stacheln! Wenn Du am unteren Ende des Sarkophags bist, nimmt das Schicksal seinen Lauf...

...verschieb dann im nächsten Raum die Statue von der Mitte des Raums auf das andere rote Feld. Beachte die Mumien nicht, sondern stürme durch den hinten offenen Sarkophag davon.

In der folgenden Höhle siehst Du auf der linken Seite eine Steintreppe, die Dich eine Ebene höher führt. Geradeaus ist eine große Leiter. Am oberen Ende findest Du die **Goldene Schlange**.

Verlass den Raum sofort durch die Öffnung im Norden, bevor die Mumien wieder zum Leben erwachen!

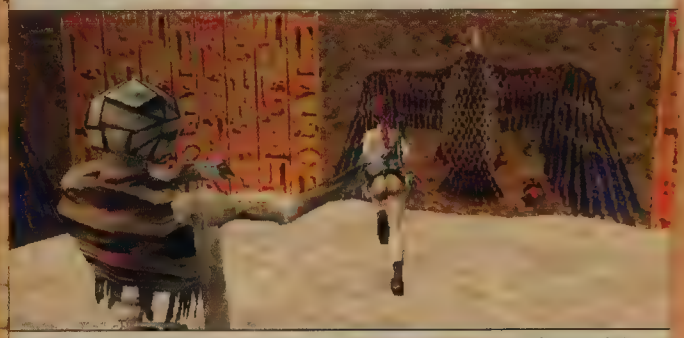


Im folgenden Raum musst Du Dich sputen, denn er füllt sich mit Sand.

Danach geht es durch das Loch im Boden wieder in die Höhle zurück, in der Du diesmal die Hängebrücke überquerst. Weiter die Treppe hinauf und durch das Loch nach unten!

Im nächsten, röhrenförmigen Raum steigst Du auf die Plattform rechts. Von dort spring zur anderen Seite und klettere zu 1, wo Du einen Hebel umlegst. Jetzt geht es zu dem neu geöffneten Zugang 2 unterhalb des Eingangs. Hier findest Du einen weiteren Hebel, durch den Du die gesamte Röhre drehst! Jetzt ist dort ein Loch in der ehemaligen Seitenwand zugänglich, auf dessen Grund Du die **Hand des Sirius** findest.

Nun geht's weiter durch den Gang und über die Plattformen nach oben zur Öffnung in der Wand. Dort entdeckst Du in einer Kammer einen Seilzug, mit dem sich der Raum wieder zurückdrehen lässt. Flüchte vor den Mumien und steig die Wand bei 3 nach oben. Bei 4 setzt Du nun zum Abschluss die **Hand des Sirius** ein.

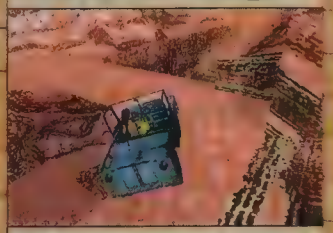


Spring nun zum Seil und schwing Dich zur Öffnung, in der Du Laras Inventar den **Skarabäus-Talisman** einverleibst. Erledige schnell noch die Schakale und klettere dann in die Höhle hinab.

Dort gehst Du durch den Säuleneingang auf einen Innenhof. Hier passt Du die **Goldene Schlange** und den **Skarabäus-Talisman** an der Wand ein: Der Raum füllt sich mit Sand.

Ein unschöner Nebeneffekt dabei ist, dass die Mumie wieder zum Leben erwacht! **Sie kann Dir aber nichts anhaben, wenn Du immer um sie herum rennst.** Ist der Raum mit Sand gefüllt, kletterst Du weiter nach oben.

Level 5: Im Tal der Könige

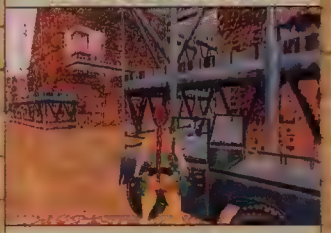


Eine Schar von Beduinen erwartet Dich gleich zu Beginn. Einer darunter hinterlässt bei seinem Ableben einen **Zündschlüssel**. Starte damit den hinteren der beiden Jeeps.

Fahr nicht direkt hinter dem anderen Jeep her, denn der wirft Dir Granaten in den Weg. Die Kämpfer sind kein Problem, denn Du kannst sie mit dem Jeep aufs Korn nehmen.

Solltest Du Dir mal die Landschaft genauer anschauen wollen und der andere Jeep fährt inzwischen davon – kein Problem! Das Fahrzeug wartet an bestimmten Stellen auf Dich!

Level 6: Das 5. Grabmal im Tal der Könige



Die wilde Jagd geht weiter! Du folgst dem Jeep unverdrossen durch die Wüste, bis Du auf ein geschlossenes Tor stößt. **Dort steigst Du aus.**

Rechts findest Du eine Öffnung im Gerüst, bei der Du auf die erste Ebene klettern kannst. Wenn Du Dich nun vom Tor entfernst, kannst Du dort die Kante der Plattform fassen und Dich zur zweiten Ebene hochziehen. Hier schwingst Du Dich mit dem Seil zur anderen Seite. Leg nun den Hebel oben an der Wand um (Springen + Aktionstaste).

Klettere zurück in den Jeep! Bei der Rampe fährst Du links – rechts – links, um den herabrollenden Stachelkugeln auszuweichen. **Verfolge den verräterischen Führer durch die Wüste. Achte dabei auf die Löcher im Boden!** Durch die dunkle Tunnelöffnung im Südwesten der Wüste verlässt Du den Level.

Text: Martin Metzler

Level 7: Der Tempel von Karnak (1)

Steig die Schräge hinauf, um in den Innenhof des Tempels zu gelangen.

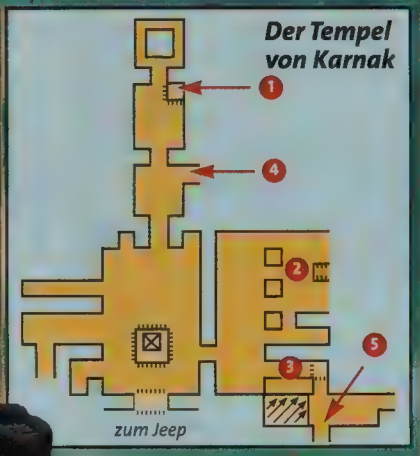
Klettere nun bei 1 (betrachte die Positionen auf der Karte, die rechts abgebildet ist) eine Ebene höher hinauf. **Wenn Du die Schalter zu beiden Seiten benutzt, öffnen sich die zwei Gitter.** Nimm nun rechts Vase 1 mit.

Betritt danach den Tempelsaal entweder über die eingezeichneten Punkte 2 oder 3. Steig dort auf eines der beiden Podeste vor den Gruben und hangle Dich von dort aus an das andere Ende des Raums.

Drück hier den Schalter, der eine Tür genau auf der anderen Saalseite öffnet. **Hangle Dich dorthin zurück und betätige in der Kammer einen weiteren Schalter.** Du siehst nun, wie die Schale eine Etage tiefer sinkt.

Folge ihr, indem Du Dich in das dadurch entstandene Loch hinablässt. Setz nun im Rücken der östlichen Statue Vase 1 ein. Dadurch öffnet sich die Tür bei 4.

Kletterst Du in den Spalt neben der Statue, so kommst Du bald zu 5. Geh von dort weiter zur Tür bei 4.



Auch Mumien bringen sie nicht aus der Ruhe – Lara hat Nerven aus Stahl

Level 8: Die große Hypostyle-Halle (1)

Vom Startraum aus geht es in den Innenhof und dort durch die Öffnung im Norden. In diesem Bereich liegen viele Goodies herum, auf die wir hier nicht näher eingehen.

Halt Dich weiter Richtung Westen, wo Dir eine Zwischensequenz zeigt, dass Dir Verfolger an den Fersen kleben. **Mit Anlauf überwindest Du den Abgrund.**

Achte im folgenden Innenhof auf den Spalt in der Wand – Du wirst ihn bei Deiner Rückkehr in den Level benötigen. Im Moment geht es aber weiter nach Norden!

Level 9: Der Heilige See (1)

Unter freiem Himmel erwarten Dich bereits mehrere Fledermäuse und zahlreiche Krokodile. Zum Glück verhalten sich Letztere aber ziemlich doof.

Spring anschließend ins kühle Nass und begib Dich zu dem Eingang im Norden, der gut hinter einer Mauer versteckt ist. Geh durch und dann geradeaus weiter an eine Stelle, an der Du Dich in das Loch hinablässt.

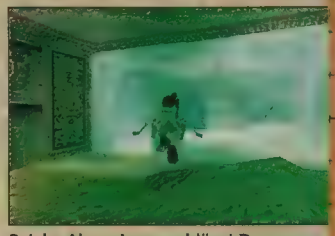
Rutsch nun die Rampe hinunter und klettere, unten angekommen, das Bambusrohr hinauf. Dort springst Du zum nächsten Rohr. Wiederhol die Prozedur.

Von der Plattform kriechst Du in den Spalt hinein, bis Du an ein Seil kommst. Zieh daran! **Damit öffnest Du das Tor in der Mitte des Heiligen Sees.** Rutsch nun die Bambusstangen hinab und im Anschluss daran weiter ins Wasser.

Tauche vom Becken aus durch den langen Gang, bis Du wieder im Heiligen See landest. Dort schwimmst Du durch das große Tor hindurch.

Mit dem Hebel 1 öffnest Du eine Luke im Boden 2. Schwimm dort hinein und öffne dann die Tür.

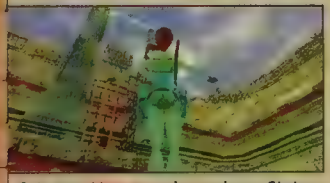
Folge dem Gang. Bei der Abzweigung wendest Du Dich zuerst nach rechts, um noch mal tief Luft zu holen.



Bei der Abzweigung schlägst Du nun die andere Richtung ein. Dort findest Du eine große Spiegelwand. **Im Spiegel (und nur dort!) siehst Du eine Öffnung in der Decke.** Schwimm nach oben, folge dem Gang und greif nach Vase 2.

Nun geht's wieder zurück. Wenn Du im inneren Raum im Heiligen See angekommen bist, verlässt Du ihn bei 3, indem Dich die Strömung davonträgt.

Level 10: Der Tempel von Karnak (2)



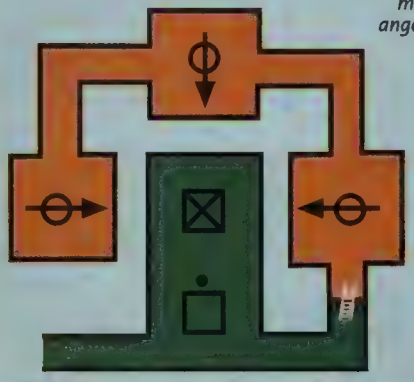
Setz nun Vase 2 an der anderen Statue ein. Beobachte, wie sich die Flüssigkeit von der Schale in das Becken ergießt. Lara kann nun auf dem Wasser gehen!

Überquere das Wasser und folge dem Gang hinter der Statue zu dem Becken, in dem Du zuerst die Krokodile erledigst. **Tauche dann in den Gang zwischen den beiden Obelisken und lege in der Kammer den Hebel um.**

Wenn Du wieder zum Becken zurückkehrst, kannst Du nun den Hypostyle-Schlüssel und die Sonnenkönigin einsacken. Suche erneut die beiden Statuen mit den Vasen im Rücken auf.

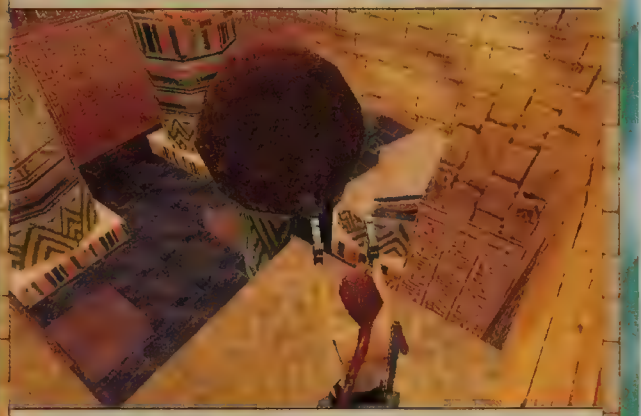
Dort gelangst Du wie schon mal durch den Spalt zu 5 (s. obere Skizze) und verlässt den Level dann bei 4. Achte auf die vermummten Kämpfer, die Dir im Tempel bereits auflauern!

Die große Hypostyle-Halle (2)



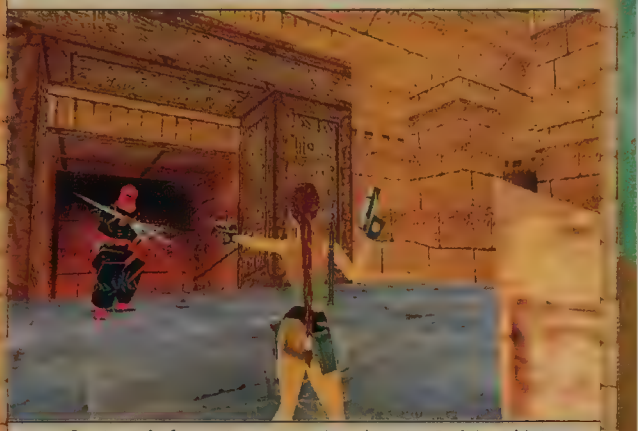
Die Griffe der Steinscheiben müssen in die angezeichneten Richtungen weisen

Level 11: Die große Hypostyle-Halle (2)



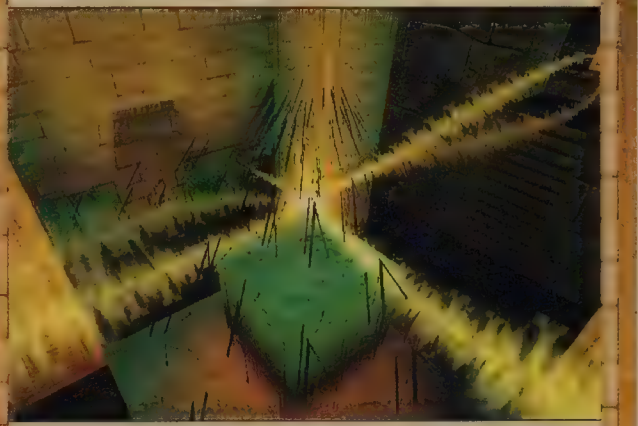
Hangle Dich, nachdem Du den Hebel umgelegt hast, zu der nun geöffneten Klappe im Westen der mittleren Halle. Klettere jetzt weiter nach oben.

Such Dir eine gute Position, um auf die braune Kugel zu zielen. Du schießt sie von der Säule, woraufhin sie ein Loch in den Hallenboden reißt. Lass Dich dort hinunter. Steig die beiden Absätze hoch und lauf weiter geradeaus. Nach dem Knick im Gang kletterst Du die Leiter hoch.



Im großen Innenhof erwartet Dich ein gefährlicher Krieger... Hüpf danach wieder über den großen Abgrund und kriech diesmal im Innenhof in den schmalen Spalt. Öffne am Gang-Ende die Tür mit dem **Hypostyle-Schlüssel.** Einer der roten Beduinen hinter der Tür verliert seine Uzi.

Versuch dann, über einen der Steinhaufen eine Ebene höher zu kommen, und hangle Dich von dort zum Hebel an der Westwand der südlichen Halle.

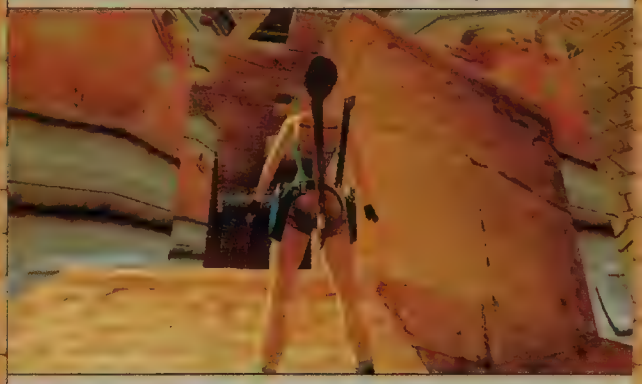


Oben musst Du die Steinscheiben so drehen, dass die Griffe in die Richtungen zeigen, die auf der Karte links eingezeichnet sind. Anschließend begibst Du Dich wieder eine Etage tiefer in den Raum mit dem Seilzug – hier musst Du jetzt ziehen.

Die so entstehenden Blitze zerfetzen die Glaspyramide. Nun kannst Du Dir die **Sonnenscheibe** schnappen. Kombiniere das neue Artefakt in Deinem Inventar mit der **Sonnenkönigin** zum **Sonnentalisman.** Weiter geht es durch das Loch im Boden.

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

Level 12: Der Heilige See (2)



Setz den Sonnentalisman zwischen den beiden Monolithen ein.

In Richtung der anderen Himmelsrichtungen findest Du zwar einige Goodies, aber im Westen geht es weiter.

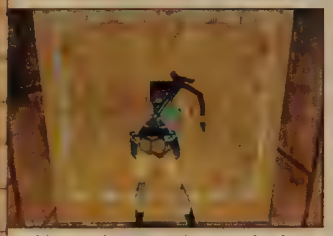
Steig auf die abgebrochene Säule und hangle Dich von da weiter. Bei der Öffnung angekommen, musst Du loslassen und gleich wieder zugreifen. Klettere dann durch den schmalen Schacht rechts hinten nach oben.

Spring mit Anlauf über den Abgrund und greif nach der Kante. **In dem Raum mit dem durchlöcherten Boden hüpfst Du zu der schrägen Kante im Westen, wo Du Dich festklammerst und hochziehst.**

Auf der anderen Seite musst Du Lara langsam nach unten hinablassen. Nun musst Du zwischen den beiden grünen Statuen im Innenhof hindurcheilen, wo Dich der fiese von Croy schon erwartet...

In ziel' Dir in die Augen, Kleiner! Ein freches Blinzeln muss nicht immer eine Einladung zum Flirten sein

Level 13: Das Grabmal des Semerkhet



Schlittere die Rampe hinunter! Achte in diesem Level auf die Skarabäen, sie können Lara ganz schön zusetzen.

Spring sofort zur Decke und hangle Dich zur rettenden Öffnung in der Wand. Im nächsten Raum rutschst Du das Bambusrohr bis ganz zum Boden nach unten. Achtung! Jetzt wird's brandgefährlich! **Du musst die Hebel im Norden und im Osten umlegen!**

Klettere dann auf die mittlere Ebene, spring über den Spalt und verlass den Raum durch die nun offene Tür...

...im angrenzenden Raum stößt Du eine versteckte Tür in der Wand auf.

Weiter geht's nach unten durch das Loch. Steig in der Halle die Treppe hinab verlass sie über die Leiter im Osten.

Folge dem Gang und durchquere den Raum bis zu den drei Feuerschaltern in der Wand. Wieder wird's brenzlig! **Betätige den rechten Schalter, dann den mittleren, sobald der Feuerstrahl nachlässt.** Der Block auf der rechten Seite ist nun verschwunden. Geh in die entstandene Öffnung.

Betätige in der Grube die Hebel in der im Bild eingezeichneten Reihenfolge!

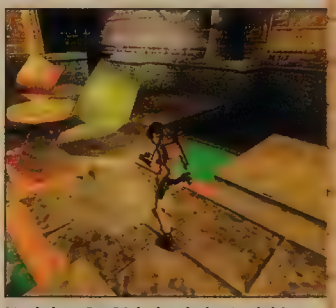
Hangle Dich danach über das tiefe Loch und begib Dich anschließend wieder zum großen Raum zurück.

Dort kletterst Du über die eben aus dem Boden gefahrene Plattform nach oben. Spring schräg zur Plattform in der Mitte des Raums, wo Du einen weiteren Schalter betätigst.

Geh danach die Rampe nach unten und nimm die Gesetze des Senet vom Podest. Untersuche sie in Deinem Inventar, um die Regeln für das Senetspiel kennen zu lernen (siehe Kasten „Das Senetspiel" auf Seite 56).

Jetzt geht's zurück zum Raum mit dem Spielfeld! Im Westen erklimmst Du die Leiter. **Spiel nun eine Runde Senet, indem Du die vier Walzen an der Wand benutzt.**

Nachdem Du gewonnen hast – ansonsten nochmal Senet spielen! – fahren mehrere Plattformen aus dem Boden. Steig nun die Treppe hinauf in den Süden und hopse mit der gewohnten Sprunggenauigkeit über die Plattformen. Drüben angekommen, geht es die Treppen hinab, durch die Tür und ein weiteres Mal ein paar Stufen hinunter.



Nachdem Du Dich durch das Loch hinabgelassen hast, fallen haufenweise Skarabäen von der Decke. Sprinte schleunigst zu dem Bambusrohr, das sich durch einen Sprung von der unteren Kante der Schräge erreichen lässt.

Durchquere die Spiegelhalle, in der Du eine weitere Bambusstange hinaufkletterst. Oben springst Du rückwärts zur Öffnung in der Wand. **In der Halle angekommen, verschiebst Du die Spielfiguren so, dass sie auf dem farblich passenden Feld zum Stehen kommen.** Wieder in der Spiegelhalle, geht's durch das Loch im Boden weiter!

REMPEN & PARTNER

SEGA

Das beste Spiel,

das ich je gesehen habe.

VIRTUA STRIKER 2 ver. 2000.1

adidas and others are the registered trademarks of adidas international B.V.
A.licensed by adidas international B.V.

Jetzt Virtua Striker 2 ver. 2000.1 ausprobieren, dass ihr nicht nur wie Profis spielen müsst.
Ihr müsst auch genauso denken. Über die drei wichtigsten Tipps: „Ja gut, ich sach mal ..." Zwischen Diese Niederlage Wut und Verzweiflung. Übersetzen „Dreamcast sind Sie schon ein toller Typ." Okay, ich melde mich ab. Wir sehen uns!

Dreamcast inkl. Modem DM 499,– unverb. Preisempfehlung.

Dreamcast.

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

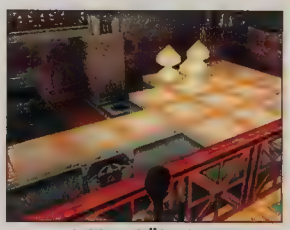
SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd. © SEGA Enterprises, Ltd., 1994, 1999. Virtua Striker is a registered trademark or a trademark of SEGA Enterprises Ltd. ©1996 JFA

Das Senetspiel

Deine Figuren müssen das schmale Ende des Spielfelds erreichen, bevor es alle drei Deines Gegners tun.

Die Anzahl an weißen Walzen an der Wand, die nach dem Drehen erscheint, gibt die Felder an, die Deine Spielfigur ziehen darf. Sind alle Walzen schwarz, hast Du eine 6 und darfst erneut drehen. Das darfst Du auch, wenn Du auf eines der Ankh-Symbole auf dem Spielfeld gelangst.

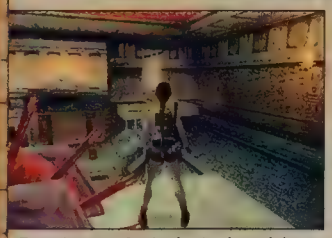
Du bestimmst, welche Spielfigur sich bewegt, je nachdem, auf welches der farbigen Felder Du trittst. Noch ein Standard-Tipp: Zwischendrin speichern hilft!

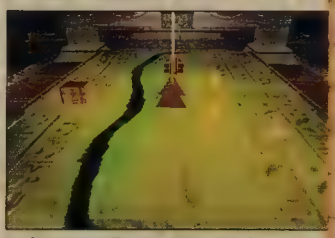


Mit Geduld und Überlegung lässt sich dieses Spiel gewinnen

Böser Abdul: Mit Bazooka auf die hübsche Lara ballern?– Nicht gerade die feine englische Art...

Level 14: Die Wächter des Semerkhet





Zuerst musst Du in das Loch und dann mit einer Hechtrolle (beim Sprinten) durch die Klingen hüpfen. Klettere im Ausstellungsraum in die Öffnung in der Westwand. Kriech rechts in den Spalt.

Hier drehst Du das Speichenrad ein paar Mal, um die Tür zu öffnen. Spring dann schnell über die Plattformen, bevor die Tür sich wieder schließt! Achte dabei auf die Klingen aus dem Boden! Vom Sockel schnappst Du Dir ohne viel Federlesens den **Goldenen Vraeus.** Nun zum Ausgang im Süden!

In den Ausstellungsraum zurückgekehrt, setzt Du den Goldenen Vraeus an der Wand ein. Aus der zerstörten Pyramide nimm dann den **Schlüssel des Wächters,** um ihn gleich an der anderen Wand zu benutzen.

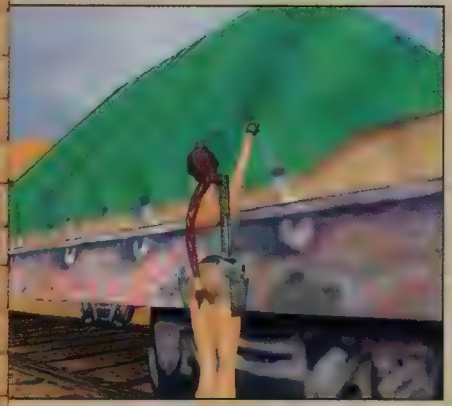
Hüpf in das Loch und rutsch die Rampe hinunter. Folge dem Gang an den Zellen vorbei nach Norden.

Achtung! Bei der Tür bricht plötzlich ein unbesiegbarer Gegner durch! Leite ihn zu der Holztür, die sich am westlichen Ende des Ganges befindet.

Postiere Dich vor der Holztür und spring im letzten Moment zur Seite, so dass das Wesen sie zerstört.

In der Halle musst Du Dich nun vor die mit Augensymbolen versehenen Schalter stellen und zur Seite springen, wenn das Monster auf Dich zu stürmt. Sind alle drei Schalter auf diese Weise betätigt, öffnen sich zwei Türen. Nimm die linke, erklimm die Leiter – und Du hast ein weiteres Mal das Levelende erreicht!

Level 15: Ein Zug in der Wüste

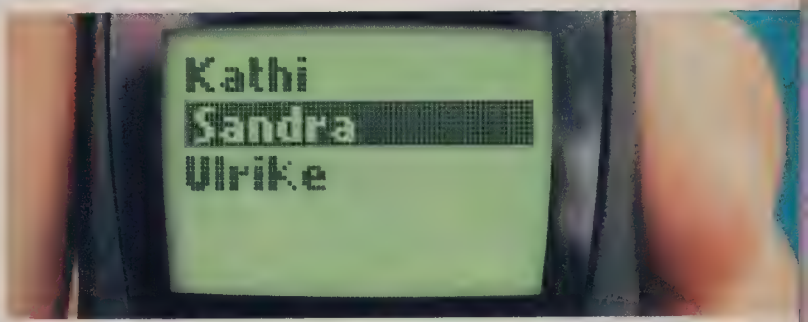


Eine Zugfahrt, die ist lustig – im Waggon legst Du zuerst den Hebel um. Spring dann zum folgenden Wagen und durchquere ihn. Hüpf zum nächsten Zuganhänger mit der grünen Plane. Erledige dabei die rotgewandeten Kämpfer, die Dein Vorankommen behindern wollen. Spring dann an die Wand und klettere aufs Dach. **Beim nächsten Waggon musst Du Dich außen an der Kante entlanghangeln!**

Beim letzten Waggon lässt Du Dich vorsichtig an der rechten Seite (in Fahrtrichtung) hinunter.

Innen findest Du die **Brechstange.** Benutze sie an der Vorrichtung am Boden. Kehr dann zurück in den Wagen, in dem Du den Level begonnen hast. Dort verwendest Du die **Brechstange** wie eben. Damit hast Du die hinteren Waggons abgekoppelt und den Level geschafft! Zeit, einmal tief durchzuatmen!

Bei Xtra wird deine wichtigste Telefonnummer* deine günstigste – schon ab 7 Pf / 10 Sek. mobil telefonieren.
Xtra, die Telefonkarte fürs Handy.
ohne monatlichen Grundpreis.
ohne Mindestvertragslaufzeit.
Infos unter: www.t-d1.de



Zukunft wird aus Ideen gemacht T-D1

FIFA 2000

Öffnet das **Optionsmenü** und gebt folgende Codes im Cheats-Fenster ein:

Cheats

Unbegrenzte Geldmittel:
MOMONEY

Bonus-Mannschaften:
HOOLIGAN

„EA Sports"-Fußballplatz:
BURNABY

Blitz-Modus: **SIZZLE**
Glüh-Modus: **LIGHTSOUT**

Alien-Modus:
DIZZY

Nachdem alle Cheats eingegeben sind...

...können sie im Cheat-Menü einzeln ein- und wieder ausgeschaltet werden

***DIZZY**: Ein geheimnisvoller Lichtstrahl erfasst einen ahnungslosen Spieler...*

...und saugt ihn in das Innere des UFOs!

***LIGHTSOUT**: Jeden Spieler umgibt eine leuchtende Aura, das düstere Spielfeld wird mit Fackeln erleuchtet!*

***SIZZLE**: Überraschung – plötzliche Blitzschläge grillen arme Spieler...*

***HOOLIGAN**: Unter „Rest d. Welt" findet Ihr jetzt die Mannschaften EA 1, EA 2, EA 3, EA 4 und die spielstarken „Gäste"*

***BURNABY**: Im EA-Stadion sitzt neben Beduinen ein Harlekin!*

System Shock 2

Drückt während des Spiels **[SHIFT]+[.]** (das Inventory-Menü darf dabei allerdings nicht geöffnet sein), um eine Eingabe-Leiste zu erhalten. Dort könnt Ihr nun die nachfolgenden Codes eingeben.

Cheats

Maximale Fähigkeiten:
ubermensch

Alle PSI-Punkte:
psi_full

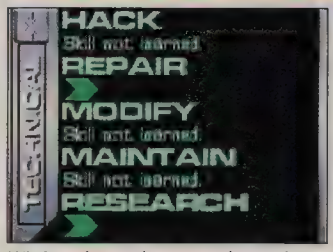
Version des Spiels anzeigen:
show_version

Angegebene Anzahl an Cyber-Modulen erhalten:
add_pool <Nummer>

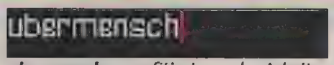
Erstelle einen Gegenstand:
summon_obj <Gegenstand>

Gegenstandsliste:

10 nanites
20 nanites
5 nanites
ap clip
arach. organ
arachnightmare
assault rifle
big nanite pile
blast turret
brawnboost
brawnboost implant
cards med card
chem #1 (Fm Fermium)
chem #2 (V Vanadium)
chem #3 (Ga Gallium)
chem #4 (Sb Antimony)
chem #5 (Y Yttrium)
chem #6 (Cu Copper)
chem #7 (Cf Californium)
chem #8 (Na Sodium)
chem #9 (Os Osmium)
chem #10 (Ir Iridium)
chem #11 (As Arsenic)
chem #12 (Cs Cesium)
chem #13 (Hs Hassium)
chem #14 (Te Tellurium)
chem #15 (Mo Molybendium)
chem #16 (Tc Technetium)
chem #17 (Ra Radium)
chem #18 (Ba Barium)
chem #19 (Se Selenium)
chips
crew 2 card
crew card
crewwoman
cryo card
crystal shard
delacroix
detox patch
electro shock
emp grenade
emp rifle
emp shot
endurboost swiftboost
explode barrel
female appar.
french-epstein device
fusion cannon
fusion shot
gr. over. organ
greater over.
gren launcher
grub
grub organ
hack soft v3
he clip
heavy armor
ice pick
ice pick recycle
incend. grenade
int boost
invisibile arachnid
lab assistant implant
large prism
large worm beaker
laser pistol
laser turret
light armor
maintenance tool
male appar.
malecrew
med annex key
med patch
medical kit
medium armor
midwife
midwife organ
mn. over. organ
modify soft v3
molec. analyzer
monkey brain
nanites
overlord
pellet shot box
pistol
portable battery
power cell
protocol droid
prox. grenade
psi amp
psi booster
psi patch
psi trainer
r 1 nanite
r and d card
rad barrel
rad patch
rad patch medical kit
rec crew key
recycler
reflec armor
repair soft v3
research soft v3
rifled slug box
rumbler
rumbler organ
science card
shotgun
slug turret
smartboost
soda can
speed boost
standard clip
stasis field generator
stats trainer
strength boost
swarm
swarm organ
swiftboost implant
tech trainer
timed grenade
toxin grenade
toxin grenade small
prism
turret rocket
turret slug thrower
vacc suit
viral prolif
weapon trainer
wide machinery
worm launcher
worm skin
wormblood
wormgoo
wormheart
wrench



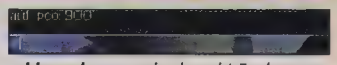
Wie im echten Leben – wer das Hacken nicht selbst mühevoll erlernen will...



***ubermensch**: ...profitiert von der Arbeit anderer und erschummelt sich...*

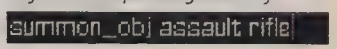
...ungeahnte Möglichkeiten (das verletzt natürlich die Hackerehre, in den „Chaos Computer Club" kommt man so nicht!)

Auch PSI-mäßig sieht's dürftig aus...



***add_pool 900**: ...also begebt Euch zum nächsten PSI-Terminal, verschafft Euch 900 zusätzliche Cyber-Module...*

...und tauscht diese gegen die gewünschten Skills ein – den Pokerabend könnt Ihr aber ab jetzt streichen, es kommt einfach keine Spannung mehr auf!

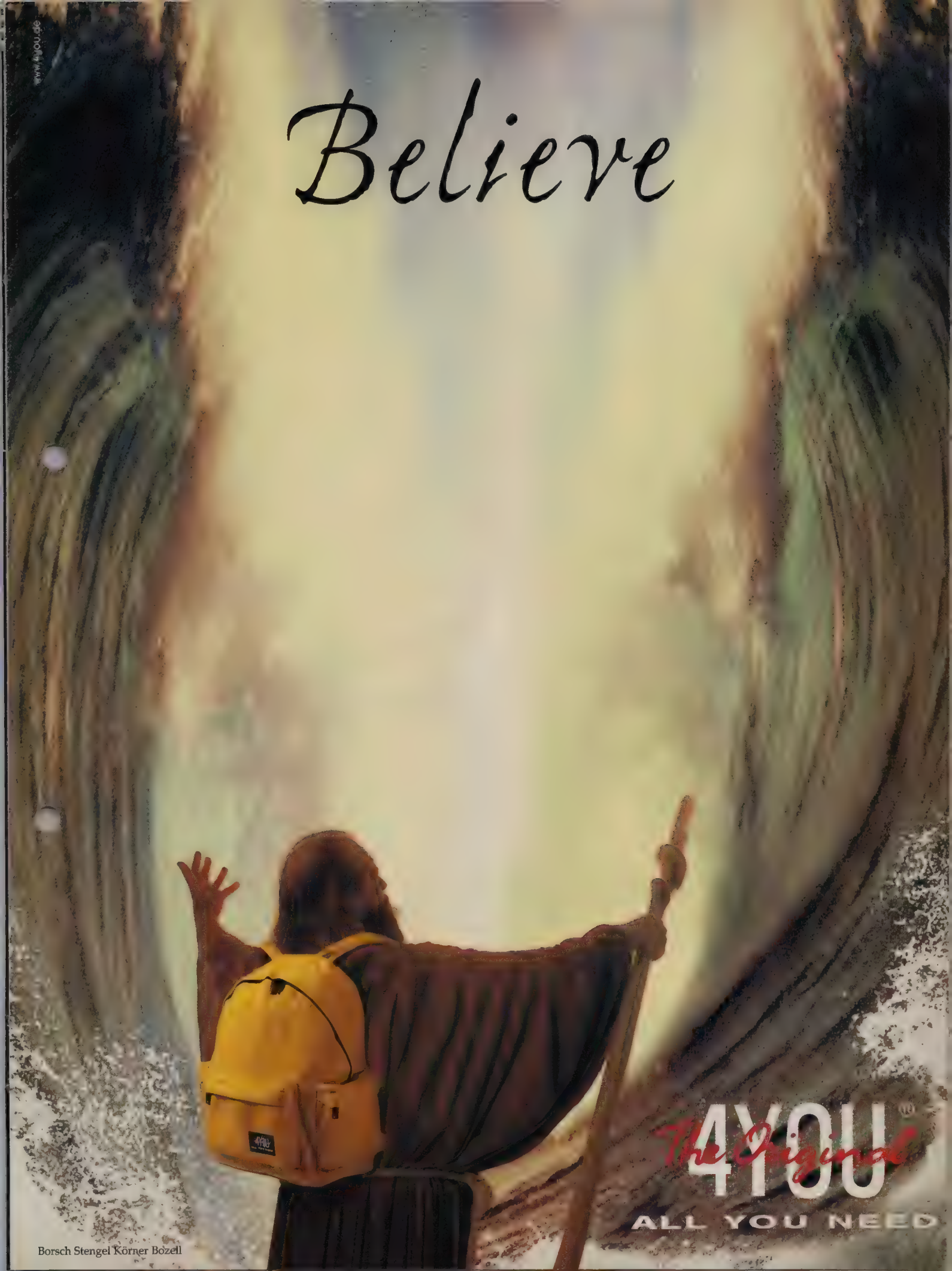


***summon_obj assault rifle**: Hat es Euch ein ganz bestimmter Gegenstand angetan und Ihr findet ihn nicht...*

...so lässt er sich einfach mit einem Kommando in Euer Inventar zaubern!

„FIFA 2000" ist so gut, dass selbst die Spieler darauf ein Loblied singen...

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf


www.4you.de
Believe
The Original
4YOU
ALL YOU NEED
Borsch Stengel Körner Bozell

Kap. 1) Vor der sportlichen Betätigung grundsätzlich Aufwärmübungen durchführen

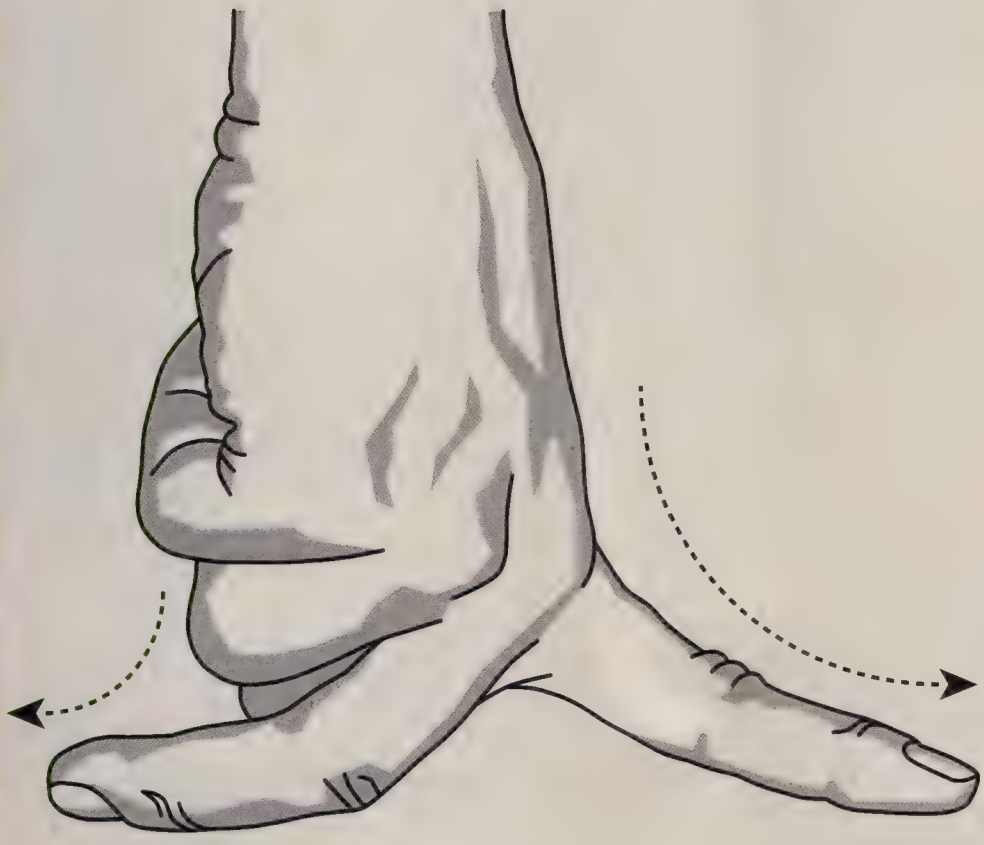


Fig. 1)
Der Fingerspagat.

Der Zeigefinger wird nach vorne, der Mittelfinger zurückgedehnt. Drücken Sie jetzt die gesamte Hand herunter, bis der Fingerspagat einen 180-Grad-Winkel zeigt. 12-mal pro Finger, drei Wiederholungen.

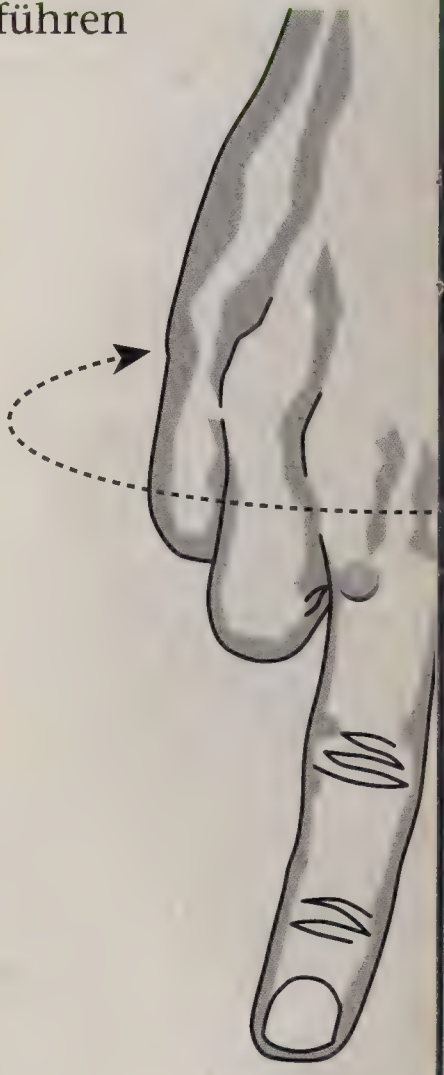
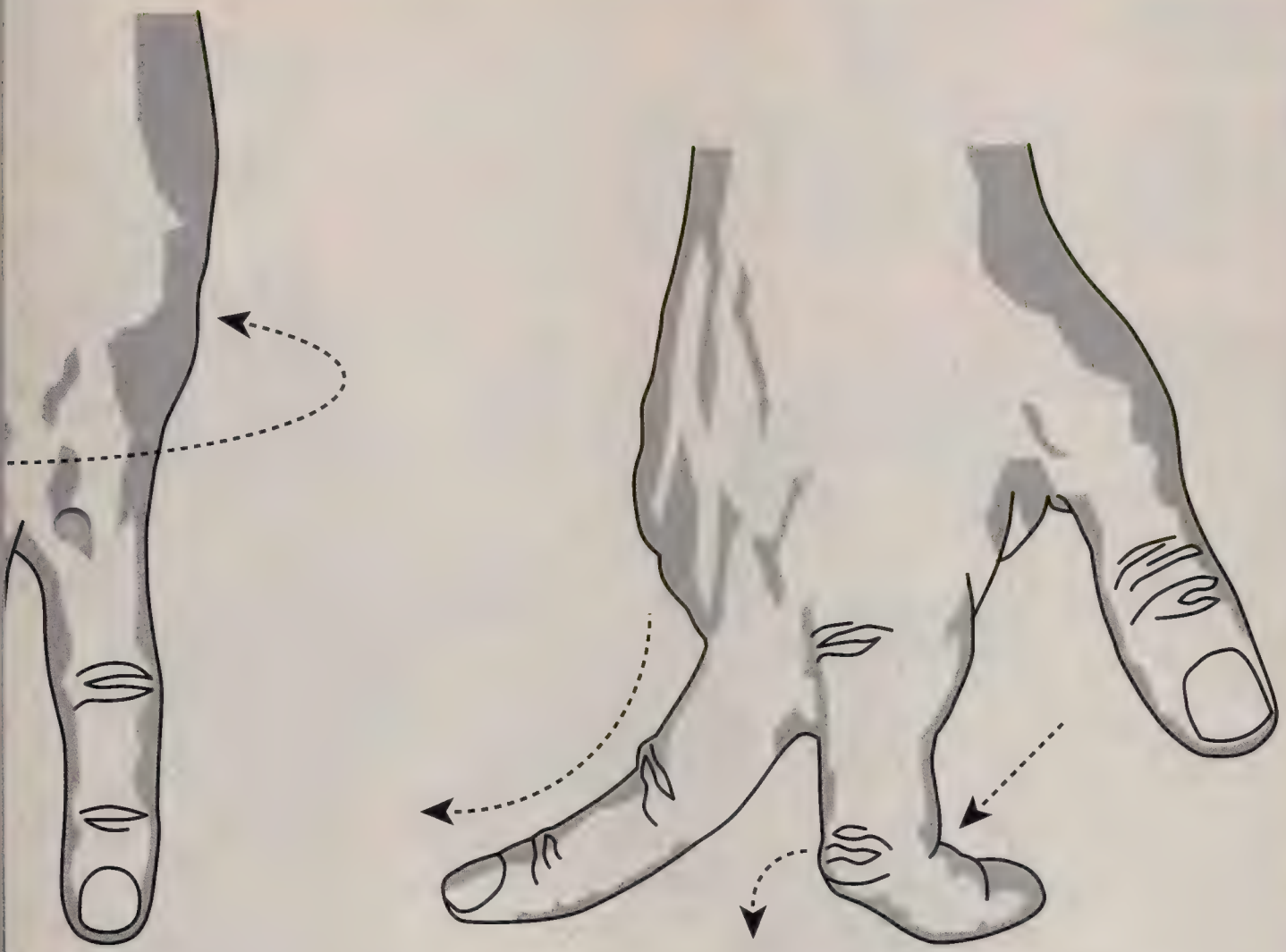


Fig. 2)
Der Handrückenschwung

MACHT EUCH FIT FÜR ANSTOSS 3.



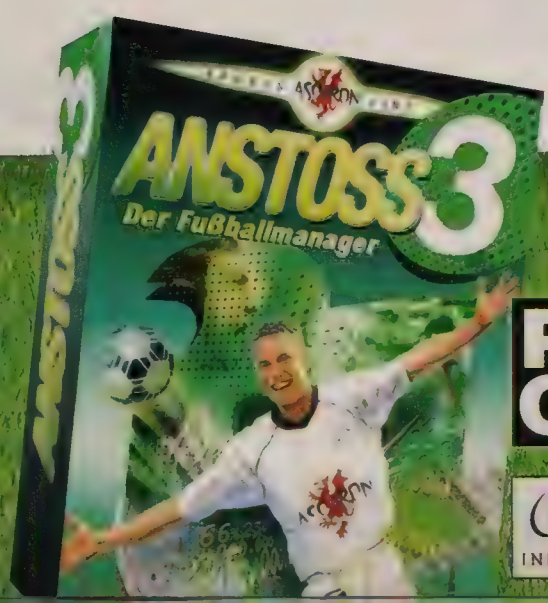
Stellen Sie Zeige- und Mittelfinger auf einen festen Untergrund. Die Finger bleiben in dieser Position stehen. Drehen Sie den Handrücken von rechts nach links und zurück.
12-mal, drei Wiederholungen.

Fig. 3)
Die Fingerbeuge.

Spreizen Sie den Mittelfinger so weit wie möglich ab, sodass Mittel- und Zeigefinger einen 90-Grad-Winkel ergeben. Beugen Sie den Zeigefinger vor. 12-mal wippen, drei Wiederholungen.

Für ANSTOSS 3 zu werben ist eigentlich überflüssig, ihr kennt den beliebtesten Fußballmanager ja eh. Nur soviel: eure 15.000 Einsendungen wurden ausgewertet und berücksichtigt. Das bedeutet 3D-Fußballmotion vom Feinsten. Also! Dehnen, strecken, beugen – die nächste Zeit wird hart für eure Finger.
ANSTOSS 3. Da habt ihr was ihr wolltet.

Ab 10.Februar 2000 überall erhältlich!



PC CD

INFOGRAMES

Teil 4

FINAL FANTASY® VIII

Lösungsschritte – Fortsetzung

Mit dem mobilen Garden hat sich nicht nur der Aktionsradius unserer Helden erweitert, sondern auch deren Stressbelastung. Und es kommt noch besser und härter...

Immer wieder muss Squall (o.) gegen Cifer antreten – es herrscht eine knisternde Spannung

Versteckspiele in Balamb

Nachdem Du mit dem Garden die weite Welt genauer erkundet hast, solltest Du (möglichst mit **Xell** in der Truppe) einen Abstecher nach **Balamb-City** machen. Dort haben sich galbadianische Truppen niedergelassen, die auf der Suche nach Ellione sind. Deine Aufgabe besteht darin, ihren **Anführer zu finden** und zur Rede zu stellen.

An den **Docks** erfährst Du, dass der Herr gerade einen Fisch gefangen hat. Zufällig verwendet er genau die **Küche in Xells Haus**, um seinen Fang zuzubereiten, also braucht man eigentlich nur noch seinem Geruch nachzugehen. (Vorher solltest Du in Xells Zimmer speichern. Falls Irvine zur Party gehören sollte, gibt es dabei übrigens eine amüsante Einlage.)

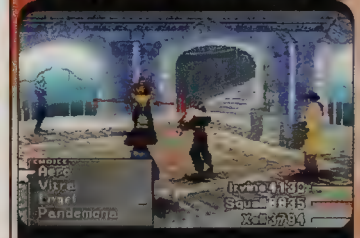
Nimm dann an den Docks die Dienste des **Suchhunds** in Anspruch und **folge dem Tier (schnell!)** zum Bahnhof, wo Du den Boss bei der „Arbeit" störst. Stelle ihn beim Hotel und lehre **Rai-Jin** Disziplin: Schalte seine Begleiter mit einem gut gezielten Guardian (außer Quezacotl) aus und **blende Rai-Jin** per Zauber oder Status-gekoppelten Angriff. Dann kannst Du gefahrlos einige praktische Zauber von ihm ziehen und ihn berauben. Beende den Kampf bei möglichst guter Gesundheit, denn wo Rai-Jin ist, ist **Fu-Jin** nicht weit.

Tatsächlich geht es unmittelbar mit einer Konfrontation mit dem dynamischen Duo weiter. **Blende Rai-Jin** wie gehabt und ziehe unbedingt den **Guardian Pandemona von Fu-Jin.** Klaue anschließend noch beider Bonus-Items und gib ihnen dann den Rest.

Xells Kopfschmuck als Tattoo? Sieht heiß aus...

Der Suchhund mag zwar Flöhe haben, hat aber auch eine tierisch gute Nase!

Wer nix sieht, der trifft auch nix – Rai-Jin (l.) schaut hier in die Röhre



Mit Pandemona erweitern sich die Guardians um ein neues Mitglied

Trabia-Memories

Nach dieser Episode tut sich endlich etwas im **Trabia-Garden** (auf dem nordöstlichen Hauptkontinent). Durch den Besuch des **Basketball-Platzes** löst Du eine lange Erinnerungssequenz aus. Doch zuvor solltest Du durch Gespräche und Aktivierung des Computers etwas mehr über Selphie in Erfahrung bringen. Auch sind in den Ruinen des Gardens ein paar **interessante Zeitschriften** zu finden.

An einigen Stellen der Erinnerungssequenz steuerst Du einen „Geister-Squall". Suche in diesem Fall nach Kindern und sprich mit ihnen, um weitere Ereignisse auszulösen.

Wenn niemand das Tor öffnet, dann müssen wir eben ein wenig klettern!

Invasion

Steuere Deinen Garden nach der eher ruhigen Trabia-Episode in Richtung **Waisenhaus.** In dessen Nähe kommt es zu einer handfesten Konfrontation mit dem dort schwebenden Galbadia-Garden.

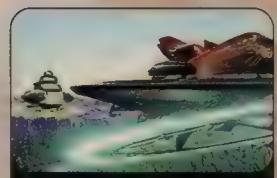
Stell nach Erteilen der Befehle eine Party für Squall zusammen und besuche Xell im **Schulhof** des Gardens. Kehr dann auf die Brücke zurück, um die Kontrolle über Xells Party zu übernehmen. Begib Dich mit Deinem Trupp in den **westlichen Teil des Schulhofs,** um ein dramatisches Ereignis auszulösen.

Nachdem Du Anführer Squall am **Garden-Eingang** über die neue Lage informiert hast, ist wieder mal ein Party-Wechsel angesagt. **Besieg die Soldaten im Klassenzimmer** und sprich anschließend mit allen dort befindlichen Leuten.

Im weiteren Handlungsverlauf musst Du ein Kind retten, wobei Du von einem Angreifer in die Enge getrieben wirst. Benutz den Notausgang als Ausweg, um eine kleine **Geschicklichkeitseinlage** zu aktivieren. Hier gibt es **zwei Siegstrategien, die Erfolg versprechen:**

1. Bearbeite den Gegner möglichst schnell mit Schlägen und wechsle zu Tritten, sobald er mit dem Blocken beginnt.

2. Blocke die Angriffe so lange ab, bis ein Spezialangriff verfügbar wird. Führe letzteren aus und erledige den Rest auf konventionelle Weise. (Du kannst nach einem Fehlschlag die Episode erneut versuchen – wahlweise auch mit einem **HP-Bonus.** Der macht die Sache zwar einfacher, kann aber zur **Degradierung** führen.)



Sobald die beiden Gardens voll ineinander crashen, beginnt der große Kampf

Während draußen die Invasion tobt, machen die Helden im Dienst Botengänge

Der Motorsport-Club Galbadia präsentiert artistische Kunststückchen...

Schöne in Nöten: Squall und seine Freunde lassen Rinoa hängen – oder doch nicht?

Die grüne Uniform steht den Soldaten gut, schützt aber kaum vor Guardian-Attacken

Ein Sieg ist immer ein Sieg, auch wenn er recht knapp ausgefallen ist...

Konfrontation

Aktiviere nach der Rettung Rinoas und vor dem Betreten des Gebäudes die „Wünschelrute" Sirens, um einen **versteckten Draw-Punkt im Hintergrund** des Bildes zu entdecken. Dessen „Aura"-Zauber wird schon bald nützlich sein.

Speichere im Gebäude und begib Dich nach **rechts** und ein Stockwerk nach **oben.** Dort erhältst Du in einem der Räume die erste **Schlüsselkarte**.

Kehr zum Speicherpunkt zurück und halte Dich nun eher **links,** um **Schlüsselkarte 2** zu erhalten. Auch wenn die Füße langsam zu schmerzen beginnen: Kehr zurück zum Speicherpunkt, nimm die **rechte Treppe** diesmal zwei Stockwerke rauf aufs Dach und spring anschließend auf den Tennisplatz hinunter.

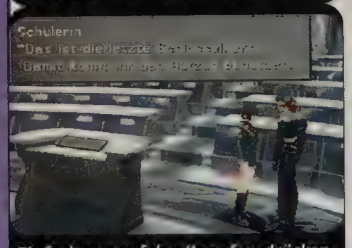
Renn den folgenden Gang einfach entlang, um einem neuen **Guardian** direkt in die Arme zu laufen – oder fast direkt, denn im Südosten der Halle befindet sich ein Speicherpunkt... **Cerberus** arbeitet besonders gern mit Beben-Angriffen, eine entsprechende Elementarverteidigung oder der Zauber „Schweben" kann den Kampf mit ihm wesentlich erleichtern. Greif Cerberus mit allem an, **was nicht gerade mit Wind- oder Blitzzaubern** zu tun hat, und schon bald steht Dir ein neuer Guardian zur Verfügung.

Nach dem Kampf bekommst Du in einem Raum **südwestlich** der Halle die **letzte Schlüsselkarte.**

Steig im zuvor durchquerten langen Gang nun die **Treppe** nach oben und halte Dich **links,** um jenseits des dortigen Aufzugs einem schlechten alten Bekannten zu begegnen... Da **Cifer** seine Angriffe **bevorzugt gegen Squall** richtet, sollte dieser über ein besonders gutes HP-Polster verfügen. Zusätzliche Schutzzauber (auch für den Rest der Party) sind ebenfalls nicht zu verachten. Den Rest besorgt dann die übliche Kombination aus Guardians und Angriffen.

Diese Treppe führt zur Schlüsselkarte 1 und später auch auf das Dach hoch

Cerberus scheint schon lange nicht mehr gefüttert worden zu sein



Einfach nur auf den Knopf zu drücken, wäre ja auch viel zu leicht gewesen

Während Deiner ersten Konfrontation mit Cifer hält sich Edea diskret zurück

Die Rückkehr des Hexen-Ritters

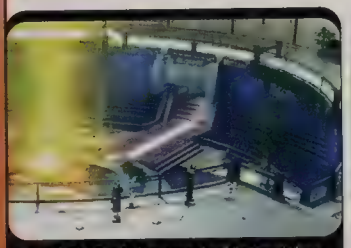
Nach dem Kampfgeplänkel ergreift Edea die Flucht. Fahr mit dem Aufzug nach unten und halte Dich rechts, bis Du den **oberen Rundgang der Halle** erreichst.

Beweg Dich gegen den Uhrzeigersinn und halte bei aktivierter „Wünschelrute" nach einem **versteckten Speicherpunkt** Ausschau, denn die Konfrontation mit Edea steht kurz bevor. Zuvor musst Du aber erst noch einmal einige klärende Angriffe auf **Cifer** durchführen. Erledige dies schnell, da Du gleich im Anschluss gegen die Hexe antreten musst.

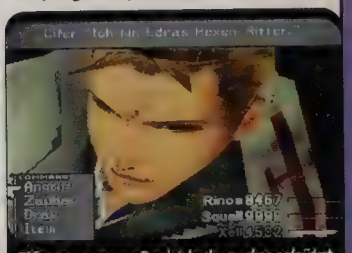
Edea hat einige fiese Zaubersprüche auf Lager, also schütze die Party entsprechend und halte für den Notfall einige Phönix-Federn parat. Bevor Du mit den eigentlichen Angriffen startest, solltest Du erst einen Blick auf Edeas Draw-Liste werfen: Der neue **Guardian Alexander** ist ein wertvoller Neuzugang. Von den etablierten Guardians ist **Diabolos gegen Edea** am besten, der Trick mit **Carbuncle funktioniert aber leider nicht mehr** – die Dame hat offenbar gelernt...

Falls Deine Party schon auf stärkere Gegner gestoßen sein sollte, die den **„Melton"-Zauber** spendierten, kannst Du die Hexe auch ganz elegant besiegen: „Melton" reduziert die Verteidigungswerte eines Gegners auf 0 und funktioniert auch bei den meisten Bossen – beispielsweise bei Edea.

Der zu Beginn dieser Episode gezogene „Aura"-Zauber wiederum bewirkt, dass Spezialangriffe auch für relativ gesunde Charaktere zugänglich werden. Die Kombination ist wohl klar: **„Melton" auf Edea, „Aura" auf Squall – und dann ein (möglichst perfekter) Multi-Schlag!**



Save it! Oft gibt es versteckte Speicherpunkte vor den wichtigen Kämpfen



Cifer mag zwar Recht haben, das schützt ihn aber nicht vor Gunblade-Hieben!

Edea wird nicht nur starke Zauber los, sondern auch den Guardian Alexander

Von Hexen und Drachen

Zu Beginn von CD 3 bekommt Squall im Waisenhaus von der nun wieder ‚normalen' Edea interessante Informationen über die Hexen Artemisia und Adell. Die zwei sollen für das ganze durchgeknallte Chaos verantwortlich sein. Squall ist jedoch um Rinoas Schicksal wesentlich besorgter. Nach seinem Zwischenbericht im Garden löst er mit der Rückkehr zu Rinoa auf die Krankenstation eine weitere **Laguna-Sequenz** aus.

Die beginnt mit einer Prügeleinlage gegen einen Drachen. Du gewinnst sie entweder durch möglichst schnelle Angriffe oder durch die richtige Kombi aus Angriff und sofortiger Verteidigung.

Nimm dir nach diesem „Schaukampf" Zeit, um den neu **hinzugekommenen Mitstreiter ordentlich auszurüsten** und das Spiel zu speichern. Die Konfrontation mit dem echten **Rubrum-Drachen** steht nämlich unmittelbar bevor.

Mit **Unterstützung von Shiva und Alexander sowie Eis-Angriffen** sollte das Monster schnell besiegt sein, **stiehl** aber auf jeden Fall während des Kampfs einen **Feuer-Zahn** von ihm. Der Rest dieser Laguna-Episode ist dann schnell vorbei.

Die Ruinen des Waisenhauses wecken bei den Helden Kindheitserinnerungen

Das Monster kann um ein wichtiges Waffenzubehör erleichtert werden

Die weißen SEEDs

Sobald Du wieder die Kontrolle über Squall hast, solltest Du Edea im Waisenhaus aufsuchen und ein **Empfehlungsschreiben** an die weißen SEEDs mitnehmen. Die sind mit ihrem **Schiff** in der näheren Umgebung vor Anker gegangen und wissen Genaueres über das Schicksal Elliones: Das geheimnisvolle Reich **Esthar** soll in den ganzen Hexenwahn verwickelt sein. Außerdem könnten dessen Einwohner auch bei Rinoas Rettung behilflich sein. Also gleich nichts wie ab nach Esthar? Nein, erst dann, wenn alle Vorbereitungen getroffen sind! Denn die Reise dorthin macht die vertrauten Regionen für längere Zeit unerreichbar.

Sobald Du sicher bist, dass hier vorerst nichts mehr zu erledigen ist, kannst Du Deinen Garden nach **Fisherman's Horizon** steuern oder automatisch dorthin gelangen, indem Du Rinoa auf der **Krankenstation** besuchst.

Ohne Edeas Brief werden sich die SEEDs als wenig kooperativ erweisen

Das Schiff der weißen SEEDs liegt gut versteckt in einer der vielen Buchten

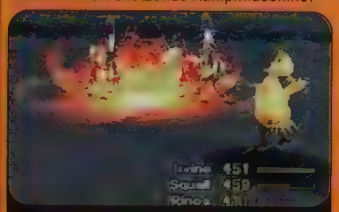
FINAL FANTASY VIII

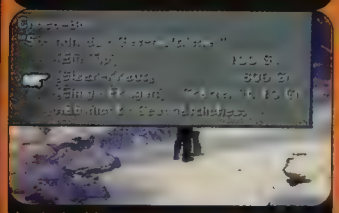
Guardians am Wegesrand

Neben den Guardians, die als Bosse auftauchen oder von Bossen gezogen werden können, gibt es auch einige ‚wahlweise' Guardians, die sich außerhalb des eigentlichen Lösungsweges versteckt halten. Hier einige Hinweise, was ergänzend zu den Lösungsschritten dieses Teils noch getan werden sollte!

Boko

Möglich ab: Steuerbarkeit des Gardens
Empfohlen: Ab Kauf einer PocketStation
Sobald Du in einem der **kuppelförmigen Chocobo-Wälder** den ersten Chocobo gefangen oder gekauft hast, kannst Du ihn durch den Einsatz von **Gizar-Kraut** zum Kampf rufen. Leider ist der Zweibeiner recht schwach auf der Brust und muss erst in einer **PocketStation (als Japan-Import erhältliches Zubehör, funktioniert mit deutscher Playstation!) trainiert** werden. Hat er dort erst mal Level 100 erreicht, ist er eine nicht zu unterschätzende Kampfmaschine!


Ein frisch geschlüpfter Chocobo veranlasst die Gegner allenfalls dazu, sich totzulachen


Lockmittel für den Chocobo-Guardian kannst Du in den Chocobo-Wäldern kaufen

Phönix

Möglich ab: Steuerbarkeit des Gardens
Empfohlen: Möglichst früh
Hilf dem Bildhauer im **Shumi-Dorf** bei der Errichtung der Statue, indem Du das Dorf nach den gewünschten Steinen durchsuchst. Als Belohnung erhältst Du vom Dorfältesten einen wertvollen **Phönix-Flügel.**

Wird dieser im Kampf eingesetzt, taucht Phönix auf der Bildfläche auf, fügt den Gegnern heftige **Brandwunden** zu und **belebt alle gefallenen Party-Mitglieder.** Dummerweise ist der Einsatz eine **einmalige Angelegenheit,** aber mit etwas Glück kann es sein, dass der heiße Vogel von Zeit zu Zeit mal zufällig erscheint. (Für die absoluten Notfälle erhältst Du in Esthar einen **zweiten Phönix-Flügel** geschenkt, wenn Du bei Johnny's Shop nur hartnäckig genug bist.)

Achte bei der Suche nach den Steinen auf Squalls hilfreiche „Hm?"-Reaktionen!

Phönix dient der Party gleich auf zwei Gebieten: bei Kampf und Wiederbelebung

Odin

Möglich ab: Steuerbarkeit des Gardens
Empfohlen: Diabolos sollte den Zauber „Gegner 0%" beherrschen
Erreiche Odins Kammer in den **Centra-Ruinen** innerhalb des **Zeitlimits** und besiege Odin. **Schalte** dazu die **Zufallsbegegnungen aus** und gehe mit einer **geschwächten Party** in den Kampf, um Zugang zu den Spezialangriffen zu haben. (Don't panic: Odin wehrt sich erst nach Ablauf der Zeit!)

Odin kann nicht ausgerüstet werden, sondern **erscheint zufällig** zu Beginn von normalen Kämpfen und besiegt die Gegner mit einem Schlag. Die Häufigkeit hängt vom **Glückswert** der Party ab, mit Tomberys „Glück+50%" ist er fast schon Stammgast.

Ohne Feindkontakte lässt sich Odins Stätte nach einigen Knobeleien schnell erreichen

Tombery

Möglich ab: Steuerbarkeit des Gardens
Empfohlen: Nach Erhalt von Cerberus, Quistis sollte „Mikro-Rakete" beherrschen
Bekämpfe in den **Centra-Ruinen** die **Tomberys** und führe eine **Strichliste** über die Anzahl der (im Kampf! – Kartenverwandlung gilt nicht...) besiegten Gegner. (Squalls Multi-Schlag und Quistis' „Mikro-Rakete" sind am wirkungsvollsten – kämpfe mit geschwächten Helden.)

Speichere nach dem 19. Sieg und aktiviere zu Beginn der Folgekämpfe Cerberus: Mit etwas Glück musst Du schon unmittelbar **nach dem 20. Sieg gegen den Tombery-König** antreten. Besiege ihn (Quistis sollte zu „Gatling-Gun" oder „Strahlenbombe" wechseln), und Du hast einen ständigen grünen Begleiter, dessen **kaufmännische Talente** sehr nützlich sind!

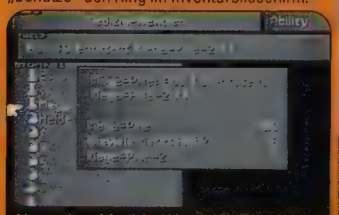
Wenn genügend kleine Tomberys verprügelt wurden, erscheint der große Bruder

Doomtrain

Möglich ab: Betreten des Esthar-Kontinents
Empfohlen: Alle Zutaten sind vorhanden
Lass Alexander zunächst „Medizinkunde" und dann **„Medizin-Wandler"** lernen.

Wandle mit dieser Ability **60 Mega-Pillen in sechs Mega-Pillen-2** um. Klaue mindestens **sechs Morbol-Fühler.** Und finde den **Ring des Salomon** in Tears Point.

Wenn all diese Zutaten vorhanden sind, „benutze" den Ring im Inventarbildschirm.


Alexanders Medizin-Wandler liefert eine der Zutaten für den Guardian Doomtrain

Nach Esthar

Hol nach der langatmigen Brückenüberquerung genauere Informationen über Professor Odyne ein und stell dann eine neue Truppe zusammen. Du kannst nun auch Edea in die Party aufnehmen, investiere aber nicht zu viel Zeit in ihr Training, da sie als Party-Mitglied nur ein relativ kurzes Gastspiel gibt.

Da die **Zufallsbegegnungen** in der Esthar-Region recht **kernig** sein können, solltest Du für den nun folgenden Reiseabschnitt den kurzfristigen Einsatz der **„Gegner 0%"-Ability** in Erwägung ziehen:

Squall dürfte durch seine Dauerpräsenz bei allen größeren Aktionen inzwischen einen ziemlich hohen Level erreicht haben, was sich in Häufigkeit und Fiesheit der hiesigen Gegner niederschlägt.

Insbesondere bei den von nun an öfter auftauchenden **Morbols** ist größte **Vorsicht** angeraten: Mit ihrem Angriff können sie bei der ganzen Party zahlreiche Statusveränderungen verursachen, die sich nicht alle abfangen lassen – mit meist fatalen Folgen!

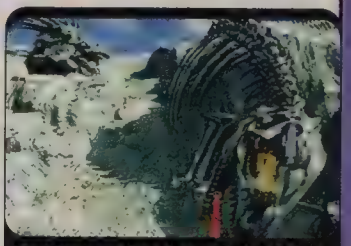
Andererseits kann man von diesen Biestern **Morbol-Fühler** rauben, die später für neue Waffen und sogar einen Guardian (!) benötigt werden. Mut zum Risiko lohnt sich also – vorerst sollte aber bei eventuellen Begegnungen eher die **Flucht** ergriffen werden.

Um nach Esthar zu gelangen, muss zunächst der Große Salzsee durchquert werden. Mach einen kurzen **Abstecher über den Rücken des auffälligen Skeletts,** um an zwei Draw-Punkte zu gelangen.

Wende Dich an der Weggabelung nach rechts, um das Spiel zu speichern: Auf dem linken Weg lauert ein Boss, der zwar kein größeres Problem ist, aber sicher ist sicher. Als Untoter ist **Abadon** sehr empfindlich gegen **Feuer- und Heilzauber,** also sind Ifrit und Alexander die Guardians der Stunde. Aber auch Wasser kann hilfreich sein: Falls Leviathan mittlerweile das **„Heilen"-Kommando** gelernt hat, kannst Du dem Boss damit **9.999 Punkte Schaden** pro Anwendung zufügen – und den Kampf innerhalb von zwei Runden gewinnen.

Untersuche auf dem weiteren Weg das **schillernde Muster in der Luft,** um den Zugang nach Esthar zu öffnen. Mit der Ankunft der Party in Esthar beginnt die letzte Laguna-Sequenz.

Edea höchstpersönlich greift der Party bei ihren Aufgaben unter die Arme


Der Umweg über dieses Skelett lohnt sich für alle Draw-Besessenen

„Heilen" bedeutet für den untoten Abadon eine schmerzliche Erfahrung!

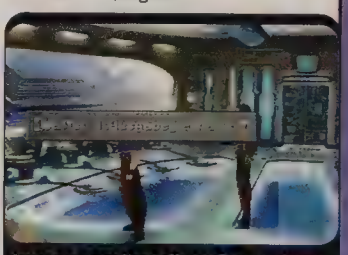
Die Untersuchung des Musters offenbart einen versteckten Eingang

Lagunas Finale

Sprich zunächst abwechselnd mit den Wächtern und dann mit dem Arbeiter und dem Moomba. Nach dem ersten Kampf erscheinen Lagunas Freunde. Vorsicht: Sie haben zwar die Zauber der ihnen zugewiesenen Figuren erhalten, nicht aber die entsprechenden Kopplungen – lege eine **Ausrüstungspause** ein!

Nach einigen Kämpfen erfährt Laguna außerhalb des Labors weitere Details über den Widerstand und über Ellione. Kehr ins Labor zurück und stell Odyne zur Rede. Benutze anschließend den **Aufzug,** beseitige die Wachen, untersuch die **Schalttafel** und befrei Ellione. Hasta la vista, Laguna!

Von perfekt kann noch keine Rede sein, überprüfe die Ausrüstung lieber kurz!


Laguna erweitert die Heftsammlung um eine wertvolle Erstausgabe

Esthar City und mehr

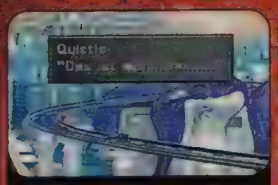
Lass Dich von dem Wagen in Odynes Residenz bringen. Dann erkunde diese atemberaubende Stadt genauer. Schaue dabei auf jeden Fall im östlich gelegenen **Einkaufszentrum** vorbei. Mach Dich mit dem Stadtplan vertraut, denn dieses Wissen wird später nützlich sein. Verlass anschließend die Stadt und erkunde die nähere Umgebung – **„Gegner 0%" oder ein Mietwagen** sind zu empfehlen.

Im stillgelegten Forschungslabor und im Mausoleum gibt es außer einigen Draw-Punkten nichts Interessantes. In **Tears Point** solltest Du allerdings auf jeden Fall den **Ring des Salomon** bergen!

Schau dann beim **Raumhafen Lunar Gate** vorbei und lass Squall und einen Mitstreiter (mit möglichst hohem Level) ins All schießen.

Verteile auf dem Rückweg die Guardians so, dass **ein Party-Mitglied** mit den Befehlen **„Rauben", „Erstschlag" und einem möglichst hohen Geschwindigkeitsbonus** ausgestattet ist – der Rückweg nach Esthar City ist optimal für die **Morbol-Jagd** geeignet: Da der Gesamtlevel der Party ohne Squall wesentlich geringer ist, reagieren die Tierchen träger, und Du hast gute Chancen, zwei Raubversuche zu unternehmen und dann zu fliehen.

Morbols treten mit Vorliebe **westlich von Esthar City** auf. Mach den Versuch, **neun bis zehn Morbol-Fühler** zu erbeuten, bevor Du die Stadt erneut betrittst.



Die Architektur von Esthar City ist beeindruckend, aber auch ein wenig verwirrend

Cheryl's Shop ist zwar ständig geschlossen, beschert Dir jedoch ein tolles Geschenk

Im Südwesten der Stadt befindet sich ein Speicher- und Regenerationspunkt

Unternimm unbedingt einen Ausflug nach Tears Point und such den Ring des Salomon

Squall und seine Freunde machen sich auf den Weg zur Hexe im Mond

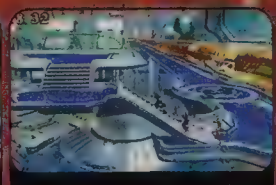
In dieser Region um Esthar City treten verstärkt übel gelaunte Morbols auf

Büchse der Pandora

Nachdem Du in der Stadt mit Odyne gesprochen hast, solltest Du versuchen, **möglichst schnell** an Bord der Pandora zu gelangen: Wenn Du es noch innerhalb des Zeitlimits zum **ersten Kontaktpunkt** schaffst, kannst Du alle Bereiche der Pandora erkunden und in aller Ruhe die dort versteckten Boni einsammeln.

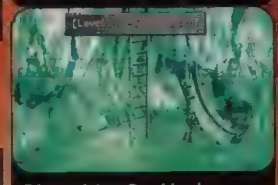
Welche davon wirklich erreichbar sind, hängt davon ab, was Du „damals" als Laguna in den Centra-Ruinen angestellt hast: Es sind nur **jene Bereiche zugänglich,** für die **Du damals die Fallen ausgelöst hast**! Beginn die Erkundung mit den Aufzügen 2 und 3, da der Aufzug 1 direkt zum Ausgang führt. (Immerhin hat Xell sein Bestes getan.)

Flitze nach dem Verlassen des Instituts nach links und am Stadtausgang nach hinten...



...um die Treppen zu erreichen, die Dich ohne große Verzögerungen...

...zum ersten Kontaktpunkt gegenüber dem Präsidentenpalast bringen



Die meisten Boni in der Pandora sind unsichtbar in Kammern versteckt

Oops, da haben wir im Laguna-Szenario wohl einen kleinen Fehler gemacht!

Seine dumme Frage bekommt Xell gleich ausgesprochen handgreiflich beantwortet

Krawall im All

Szenenwechsel zu Squall: Begib Dich nach der Ankunft und der Versorgung von Rinoa auf die **Kommandobrücke,** untersuch den **Monitor** und sprich mit Piet.

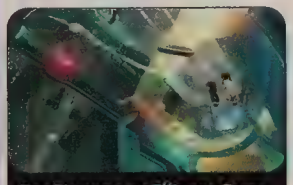
Besuch dann Ellione und mach Dich mit ihr auf den Weg zu Rinoa. **Verfolge** die besessene **Rinoa** in die Kommandozentrale (**Monitor** erneut untersuchen) und danach in den **Schleusenraum.** Der Ausflug ins All verläuft erfolglos, also zurück in die Zentrale und dann ab in die Fluchtkapsel.

Nach einer etwas lahmen Geschicklichkeitseinlage (Du versuchst, Rinoa immer in der Bildmitte zu halten) taucht ein rettendes Raumschiff auf. Sein einziger Nachteil: Es befinden sich einige fiese Aliens an Bord, die erst terminiert werden müssen.

Diese Aliens sind als **Paare in verschiedenen Farben** vorhanden. Sie müssen **paarweise nacheinander besiegt werden,** damit sie sich nicht regenerieren: Wenn Du beispielsweise ein rotes Tier besiegst und im nächsten Kampf ein gelbes und kein zweites rotes, so hast Du wieder je einen roten und gelben Doppelpack am Hacken!

Das hört sich schlimmer an, als es ist: Kopple die **Zustandsangriffe mit „Schlaf"** und rüste Squall mit **„Erstschlag"** aus, und Du kannst die Aufräumaktion in Angriff nehmen. (Und dabei gerne auch bewusst den Farbrhythmus vergessen – denn nach jedem Sieg gibt's **locker verdiente 5 AP** für die Guardians!)

Wenn die Aliens vernichtet sind, kannst Du mit dem **Aufzug** ins Cockpit und die Heimreise antreten.



Der Eingang zu Elliones Quartier befindet sich rechts unten, also von Squall aus gesehen...?

Rinoa macht sich an der versiegelten Hexe zu schaffen – das hat für beide Konsequenzen

Jetzt heißt es aber nichts wie schnellstens ab nach rechts in die Rettungskapsel...

Feind vernichtet – jetzt musst Du nur noch seinen gleichfarbigen Partner finden

Letzte Schritte?

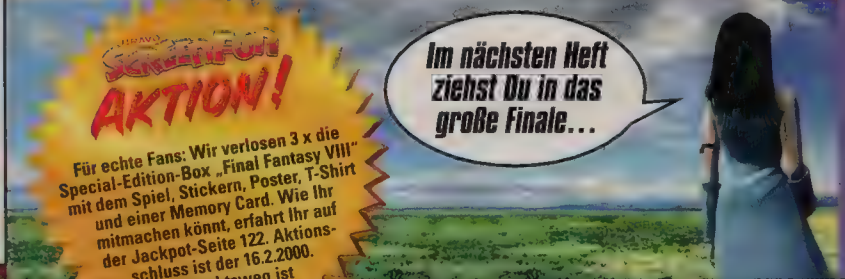
Nachdem Du **Rinoa aus dem Mausoleum befreit** hast, bringst Du sie zu Edea ins **Waisenhaus.** Nun brauchst Du nur noch beim **Präsidenten von Esthar** vorsprechen und kannst dann direkt das **Finale** ansteuern, indem Du die **Pandora anfliegst.** Aber nicht so hastig: Jetzt hast Du ein Raumschiff, mit dem Du wirklich **jeden Punkt der Welt** erreichen kannst! Also unternimm nach Rinoas Rettung erst einmal einen **ausgedehnten Rundflug.** Es gibt noch jede Menge zu entdecken! Außerdem sind mit dem großen Finale einige Unbequemlichkeiten verbunden, die **gute Vorbereitungen** notwendig machen. Mehr darüber erfährst Du im nächsten Heft.

In letzter Minute kann Rinoa aus dem Hexenmausoleum befreit werden

Erforsche die Welt mit dem neuen Schiff, bevor Du den Showdown in Angriff nimmst!

BRAVO SCREENFUN AKTION!

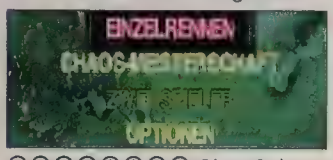
Für echte Fans: Wir verlosen 3 x die Special-Edition-Box „Final Fantasy VIII" mit dem Spiel, Stickern, Poster, T-Shirt und einer Memory Card. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluss ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



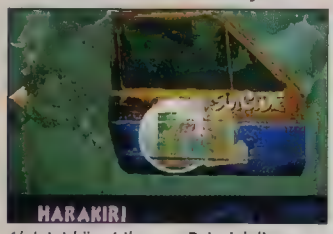
Text: Michael Anton

Demolition Racer

Für den Cheat-Modus müsst Ihr im **Hauptmenü** ⊗⊗□□△△○○ drücken. Ein Motorengeräusch bestätigt die richtige Code-Eingabe. Ab sofort sind die drei Spiel-Modi „Verfolgungsjagd", „Feigling" und „Harakiri" mit allen Strecken und Autos freigeschaltet.



⊗⊗□□△△○○: *Dieser Code schaltet hier den Cheat-Modus frei*



Ab jetzt könnt Ihr zum Beispiel die gnadenlose Spielvariante „Harakiri"...

...in einem beliebigen Austragungsort...

...mit dem Auto Eurer Wahl ausprobieren

Der „Vandal" ist aufgrund seiner perfekten Beschleunigung und Panzerung der Alptraum aller Kontrahenten

Hot Wheels: Turbo Racing

Drückt die folgenden Kombinationen im **Hauptmenü**. Ein Geräusch bestätigt die richtige Code-Eingabe.

Cheats

„Tow Jam"-Auto:
□ △ L1 R1
L2 R2 □ △

Große Reifen:
□ △ □ △
R1 R1 L2 L2

Unbegrenzt Turbos:
R2 L1 □ △
R1 L2 L1 R2

Kleine Autos:
□ R2 L2 △
△ L2 R2 □

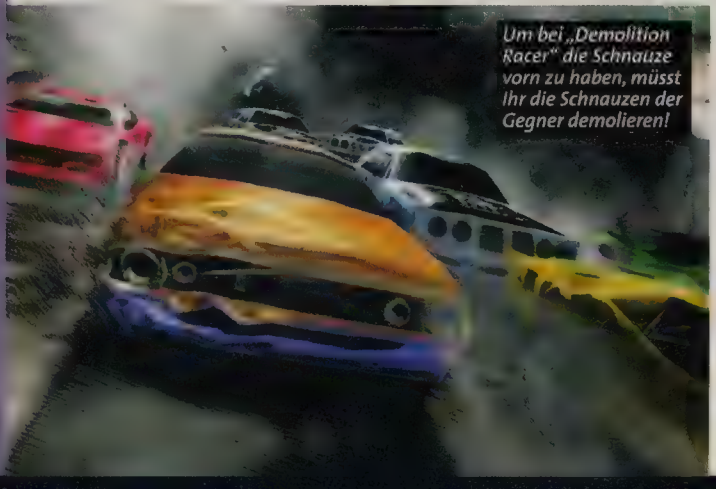
Einfarbige Autos:
L1 R1 L2 R2
L1 R1 L2 R2

Alternative Kommentatoren:
R2 R1 L2 R2
□ △ L1 R1

Gebt die Cheats im Hauptmenü ein

□ △ L1 R1 L2 R2 □ △ - *Der jetzt freie Abschleppwagen „Tow Jam"...*

□ △ □ △ R1 R1 L2 L2: *...landet dank seiner Riesenreifen auch nach den gewagtesten Sprüngen noch sanft!*



R2 L1 □ △ R1 L2 L1 R2: *Dank unendlicher Turbopower wird's ziemlich einsam auf der Strecke – alle Gegner sind weit abgeschlagen*

□ R2 L2 △ △ L2 R2 □: *Ein Hauch von „Re-Volt" – die Mini-Autos haben auf den Strecken schön viel Platz*

James Bond 007: Der Morgen stirbt nie

Alle Levels freischalten
Drückt im Hauptmenü SELECT SELECT ○○ L1 L1 ○ L1 L1. Jetzt startet ein neues Spiel, und alle Missionen können direkt ausgewählt werden.

Alle Filmsequenzen
Drückt im Hauptmenü SELECT SELECT ○○ L1 L1 L1 L1 L1 L1 L1. Alle Videosequenzen können nun im Optionsmenü unter dem Menüpunkt „Mov" ausgewählt werden.

Alle Waffen auswählbar
Pausiert das laufende Spiel und drückt SELECT SELECT ○○ L1 L1 R1 R1. Ihr erhaltet nun alle Waffen, die im aktuellen Level verfügbar sind.

50 Medi-Kits verfügbar
Pausiert das laufende Spiel und drückt SELECT SELECT ○○△ SELECT.

Alle Objekte einfrieren
Pausiert das Spiel und drückt SELECT SELECT ○○ SELECT SELECT R1 R1. Alle Objekte und Gegner frieren ein und bewegen sich nicht mehr.

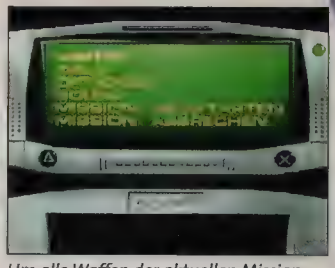
Flug- und Röntgen-Modus
Pausiert das laufende Spiel und drückt SELECT SELECT ○○ SELECT SELECT ○○. Der Boden und die Wände werden unsichtbar, und Ihr könnt Gegner sogar in anderen Räumen sehen!

Aktuelle Mission gewinnen
Pausiert das laufende Spiel und drückt SELECT SELECT ○○ SELECT ○.

Debug-Informationen anzeigen
Pausiert das laufende Spiel und drückt SELECT SELECT ○○ L2 R2 L2. Verschiedene Zahlen und Positionen erscheinen auf dem Bildschirm. Drückt SELECT SELECT ○○ R2 L2 R2, um den Vorgang rückgängig zu machen.

Für alle Levels drückt Ihr hier SELECT SELECT ○○ L1 L1 ○ L1 L1...

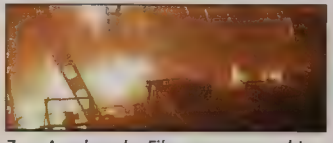
...und startet danach ein neues Spiel. Alle Missionen sind jetzt freigeschaltet



Um alle Waffen der aktuellen Mission zu erhalten, müsst Ihr nur das laufende Spiel pausieren und SELECT SELECT ○○ L1 L1 R1 R1 *eingeben...*

...und wenn Ihr auch noch 50 Medi-Kits dazu braucht, bekommt Ihr sie mit den Tasten SELECT SELECT ○○△ SELECT

SELECT SELECT ○○ SELECT SELECT ○○: *Mit diesem Cheat bleiben nur noch die Türen stehen, die Wände und der Boden wurden einfach demontiert*



Zum Ansehen der Filmsequenzen gebt Ihr im Hauptmenü SELECT SELECT ○○ L1 L1 L1 L1 L1 L1 L1 *ein. Dann wählt Ihr sie im Optionsmenü unter dem Menüpunkt „Mov" aus*

Lego Racers

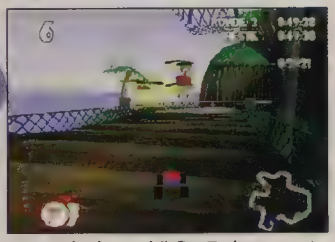
Erstellt im „Bauen"-Menü einen neuen Fahrer und gebt einen der folgenden Namen im **Führerschein-Bildschirm** ein.

Cheats

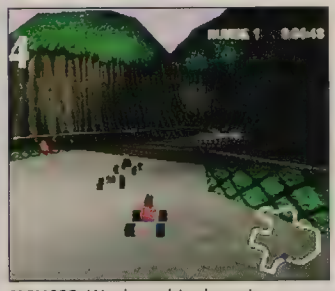
Turbo-Modus:
FSTFRWRD

Fahrzeuge haben keine Karosserie:
NCHSSS

***FSTFRWRD**: Dieser Fahrername...*



...sorgt dank verschärfter Turbopower für sensationelle Rundenzeiten



***NCHSSS**: Wer braucht schon eine Karosserie? Kriegt doch eh' nur Kratzer!*

R/C Stunt Copter

Gebt die Cheats im **Hauptmenü** ein. Zur Bestätigung erscheint eine Schrift mit der Cheat-Funktion.

Cheats

Alle Trainingslevels mit Gold-Auszeichnung geschafft:
↓ ↑ ← → △ ⊗ □ ○

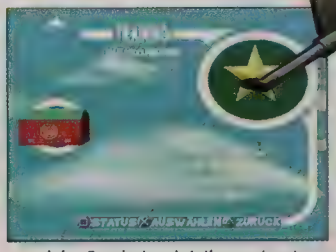
Alle Einspieler-Levels verfügbar:
↓ ↑ → ← △ ⊗ □ ○

Bonus-Punkte:
L2 R2 L1 R1 △ ○ ⊗ □

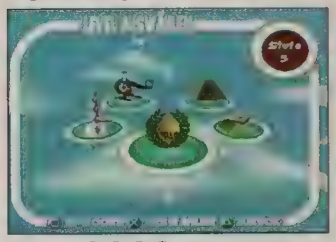
Lange Spielernamen:
↑ ↓ ← → △ ⊗ □ ○

Bonus-Videosequenzen:
↑ ↓ ← ← ⊗ □ ○ △

↓ ↑ ← → △ ⊗ □ ○: Der Cheat wird hier im Hauptmenü eingegeben...



...und das Ergebnis zeigt: Ihr wart gute Flugschüler, es gab immer Gold



↓ ↑ → ← △ ⊗ □ ○: Alle Spielstufen für Solospieler sind frei wählbar...

...passt aber in den Ruinen ein bisschen auf das wertvolle Kulturgut auf!

↑ ↓ ← → △ ⊗ □ ○: Der praktische Cheat für schöne lange Namen

↑ ↓ ← ← ⊗ □ ○ △: Zur Entspannung könnt Ihr einen Blick auf die Videos werfen

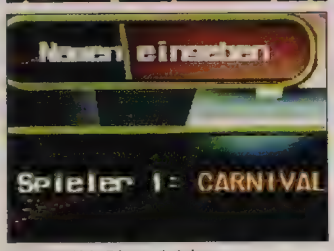
Achtung: Ein perfekter Score bei „R/C Stunt Copter" heißt nicht, dass Ihr die Modelle auch in echt fliegen könnt!

Re-Volt

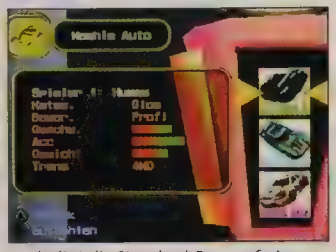
Gebt die Cheats als **Spielernamen** ein.

Cheats

Alle Standard-Autos:	Alle Strecken:
CARNIVAL	TRACKER



***CARNIVAL**: Dieser Spielername...*



...schaltet die Standard-Renner frei

***TRACKER**: Auf den späteren Strecken...*

...lassen die Computerfahrer ihre Aggressionen an Neulingen wie Euch aus!

WCW Mayhem

Gebt die Codes im Menüpunkt **„Pay-Per-View Password"** ein, um die entsprechenden Cheats zu aktivieren.

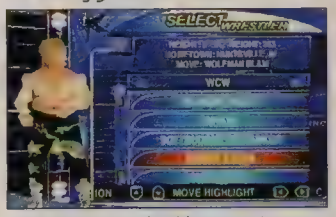
Cheats

Alle Wrestler:
PLYHDNGYS

Alle Backstage-Räume:
CBCKRMS

Wählt „Pay-per-view Password"...

***PLYHDNGYS**: ...und gebt den Code ein. Die bislang geheimen Wrestler...*



...wie zum Beispiel Bobby Eaton trauen sich nun aus ihren Verstecken

***CBCKRMS**: Auch die Kartenverkaufsstelle ist ein guter Ort, um lustvoll die verschwitzten Leiber aneinander zu reiben*

Xena – Warrior Princess

Drückt die folgenden Kombinationen im **Hauptmenü**. Ein Geräusch bestätigt Euch die richtige Code-Eingabe.

Cheats

Unbesiegbarkeit:
↑ ↑ ↑ ○ □ ↑ → ←

Volle Schilde und Angriffspunkte:
△ □ △ □ □ ↑ ↑ ↑

↑ ↑ ↑ ○ □ ↑ → ←: Gebt den Cheat für die Unbesiegbarkeit hier ein...

...und Ihr könnt Eure Gegner ab jetzt so lange auf Euch einprügeln lassen, bis ihnen die Kondition ausgeht

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

Bist Du geschickt genug, kannst Du dem T-Rex auch immer ausweichen statt zu kämpfen

DINO CRISIS Teil 2

Gehetzt von den starken Jägern der Urzeit, spurtet Regina dem Showdown entgegen. Damit sie nicht vorher als Dino-Futter endet, solltest Du diese Survival-Tipps aufmerksam studieren.

Bereich 2F

Im Fadenkreuz der Urzeit-Jäger

Achtung, es geht genau an der Stelle weiter, an der Teil eins der Lösung in der letzten SCREENFUN endete! Nachdem Regina im Ausführungsraum die Funk-ID-Karte erhalten hat, geht es ab zur Steuerzentrale (Raum C) im **Bereich 1F** (siehe SCREENFUN 1/00, ab Seite 74*).

Auf dem Weg dorthin solltest Du noch einen Abstecher zur Krankenstation (B1, Raum N) machen – dort lässt sich nämlich mithilfe des kleinen Schlüssels eines der beiden Kistchen öffnen. Das andere wird leider für immer verschlossen bleiben, denn im ganzen Spiel befindet sich nur ein einziger Schlüssel.

In der Steuerzentrale 1F angekommen, fährst Du mit dem Lift nach oben in den Funkraum (2F, Raum 2A). Dort entdeckst Du in einem kleinen Wandkästchen den Antennenschlüssel. Vom Funkraum aus geht's weiter zum Kommunikationsantennen-Raum (2F, Raum G), um dank Antennenschlüssel die Antenne auszufahren.

Auf Deinem Rückweg zum Funkraum machst Du eine weitere Begegnung mit dem T-Rex: Wieder einmal musst Du den Riesen der Urzeit in Schach halten, um zu entkommen. Lauf als erstes zur Tür des Funkraums und ziele von dort aus auf den T-Rex. Feure immer dann, wenn sein Kopf näher kommt, mit dem Schrotgewehr und SG-Patronen auf ihn. Nach vier Treffern öffnet Rick die Tür – Du bist in Sicherheit.

Dein anschließender Funkruf lässt Euren Helikopter anfliegen. Also geht es nun zum Heliport, den Du über den vorderen Eingang (1F, Raum K) erreichst. Im Korridor dahinter greifen überraschend zwei Raptoren an, doch wenn Du einfach zur Tür des Flugzeug-Hangars (Außerhalb, Raum 2B) weiterläufst, trägst Du nicht einen Kratzer davon. Im Flugzeug-Hangar findest Du die Granaten-Pistole und Munition. Du musst zudem einige Kisten in der optimalen Reihenfolge verschieben, um hier weiterzukommen – **siehe Rätselkasten 16.**

Am Heliport (Außerhalb, Raum 2C) greift Dich erneut der T-Rex an. Diesmal gibt es wieder mehrere Möglichkeiten, um zu entkommen: Entweder musst Du rund 100 Sekunden vor ihm davonlaufen oder gleich nach Ende der Sequenz einmal mit der Granaten-Pistole auf ihn feuern. Lauf dann ein paar Meter geradeaus und schieße nochmals. Renne jetzt dem T-Rex entgegen und an ihm vorbei, bevor Du ein drittes Mal die Granaten-Pistole einsetzt. Sofern Du Dich bei diesem Manöver stets nahe der südlichen Wand bewegst, öffnet Rick nach dem dritten Treffer die rettende Fahrstuhltür.

Eure Flucht im Lift ist nur von kurzer Dauer – Du musst den Materialraum (Außenbereich, Raum 2D) aufsuchen und das Memo neben der Leiche durchlesen. Vergiss nicht, den Ausführungspass an Dich zu nehmen, um später Rick im Verbindungsfahrstuhl Nr.1 (Außenbereich, Raum 2E) wiederzutreffen. Letztlich landet Ihr im Durchführungsraum (B3, Raum 2F) (siehe Seite 70). Hier musst Du eine defekte Energiezelle ersetzen. Die benötigte Batterie/Weiß findest Du im Hilfsgenerator-Raum (B3, Raum 2G).

Betritt nun die Steuerzentrale (B3, Raum 2H), in der sich die B3 Krankarte 1 und die B3 Krankarte 2 befinden. Dahinter liegt das Waffenlager (B3, Raum 2I). Beim Versuch, einem Toten die Eingabe-Disk W abzunehmen, erlebst Du eine böse Überraschung... Da danach der Weg zur Disk durch Container versperrt ist, musst Du erst in den Transport-Durchgang (B3, Raum 2J), um dort den Ausführungsb.-Schl. sowie die B3 Krankarte 3 einzusammeln. Nun kannst Du im Waffenlager mittels der Krankarten den Kran bewegen, um die Container wegzuräumen – **siehe Rätselkasten 17.**

Folge nun dem Gang hinter der südwestlichen Tür des Durchführungsraums. Du gelangst in die Ruhestation (B3, Raum 2K). Über die Treppe im zentralen Durchgang betrittst Du die Stelle für Sicherheitspässe (B2, Raum 2L) (siehe Seite 71). Hier stößt Du auf einen PC zum Umschreiben von ID-Karten sowie auf den B2 Schlüssel 1 und die Eingabe-Disk S. Den Alarm in diesem Raum kannst Du an dem lang gestreckten Computer-Terminal abstellen.

Über den Röhrenwartungs-Durchgang gelangst Du in den Experimentierraum (B2, Raum 2M), wo sich die Karte Stufe C befindet – Achtung, sie hat einen hungrigen Bewacher! Im Stabilisator-Entwurfsraum (B2, Raum 2N) lässt sich die DDK Codedisk W einsammeln, um in der Ruhestation (B3, Raum 2K) die Tür Richtung Hafen zu öffnen – **siehe Rätselkasten 18.**

Rätselkasten 16

Um im Flugzeug-Hangar (Außerhalb, Raum 2B) vorzukommen, musst Du die Kisten wie hier verschieben.

Rätselkasten 17

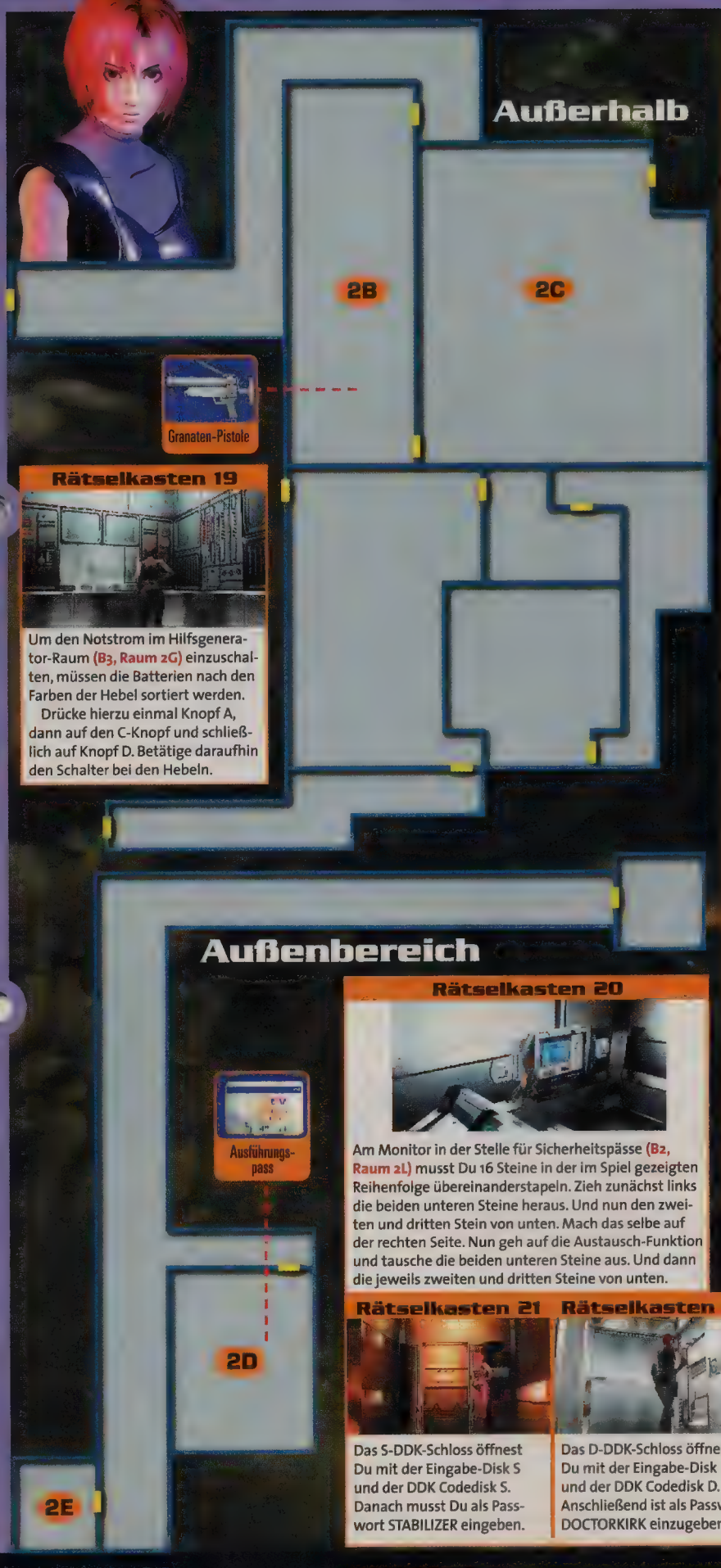
Um die Container zu versetzen, steckst Du die drei B3-Krankarten in den Terminal im Waffenlager (Raum 2I) im **Bereich B3** ein. Wähle dann folgende Programmkarten:

3 oben, Hook, 2 links, Release – Start;
3 oben, 2 rechts, Hook – Start;
3 oben, 1 unten, 2 links, Release – Start;
3 oben, 1 unten, 2 rechts, Hook, 2 links, Release – Start;
2 rechts, Hook – Start

Rätselkasten 18

Das W-DDK-Schloss öffnest Du mit der Eingabe-Disk W und der DDK Codedisk W. Anschließend ist als Passwort WATERWAY einzugeben.

*Hast Du die Krise, weil Dir Teil 1 der Komplettlösung abgeht? Du erhältst sie beim Leserservice auf Anfrage oder per Fax-Polling unter (0190) 499 388 + der Code-Nummer, hier: 307 bis 311 (siehe dazu auch Seite 118, rote Leiste)



Rätselkasten 19

Um den Notstrom im Hilfsgenerator-Raum (B3, Raum 2G) einzuschalten, müssen die Batterien nach den Farben der Hebel sortiert werden.

Drücke hierzu einmal Knopf A, dann auf den C-Knopf und schließlich auf Knopf D. Betätige daraufhin den Schalter bei den Hebeln.

Rätselkasten 20

Am Monitor in der Stelle für Sicherheitspässe (B2, Raum 2L) musst Du 16 Steine in der im Spiel gezeigten Reihenfolge übereinanderstapeln. Zieh zunächst links die beiden unteren Steine heraus. Und nun den zweiten und dritten Stein von unten. Mach das selbe auf der rechten Seite. Nun geh auf die Austausch-Funktion und tausche die beiden unteren Steine aus. Und dann die jeweils zweiten und dritten Steine von unten.

Rätselkasten 21

Das S-DDK-Schloss öffnest Du mit der Eingabe-Disk S und der DDK Codedisk S. Danach musst Du als Passwort STABILIZER eingeben.

Rätselkasten 22

Das D-DDK-Schloss öffnest Du mit der Eingabe-Disk D und der DDK Codedisk D. Anschließend ist als Passwort DOCTORKIRK einzugeben.

Rätselkasten 23

Im dritten Energie-Verteiler (B2, Raum 2V) kannst Du Notstrom auf den Computer im benachbarten Raum umleiten. Hierfür musst Du ein Rätsel lösen, in dem Du drei Plättchen richtig übereinander stapelst.

Dreh das mittlere um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn und setz es ein. Setz dann das rechte Plättchen ein, ohne es vorher zu drehen. Dreh schließlich das linke um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn und setz es ein.

Der Fluchtweg ist gefunden

Als nächstes stößt Du im Eingliederungs-Büro (B3, Raum 2O) auf Rick sowie den B2 Schlüssel 2, auf dem eine Zahl vermerkt ist. Der verzweifelte Hilferuf einiger weiterer Überlebender lässt Dich nun zum Durchführungsraum (B3, Raum 2F) aufbrechen – doch diesmal war der T-Rex leider schneller...

Die Bergung der Toten gestaltet sich schwierig, denn auch der Generator fiel dem Urzeit-Riesen zum Opfer. Um ihn zu reparieren, benötigst Du wieder die Batterie/Weiß. Entnimm sie dem Kasten, in den Rick sie zuvor eingebaut hat, und geh in den Hilfsgenerator-Raum (B3, Raum 2G), um sie dort erneut einzubauen. Sortiere danach die vier Energiezellen – **siehe Rätselkasten 19** – und Du erreichst im großen Fahrstuhl (B3, Raum 2P) die T-Rex-Opfer. Bei ihnen findest Du die Eingabe-Disk D und den Hafenschlüssel, der Dich veranlasst, zu Rick zurückzukehren.

Rick öffnet die Tür zum Durchgang zum Hafen (B3, Raum 2Q), doch ein seltsames Energiefeld blockiert den Weg. Davor liegt die DDK Codedisk S – somit solltest Du erst einmal zur Stelle für Sicherheitspässe (B2, Raum 2L) zurückkehren. Hier musst Du am großen Wandmonitor die beiden B2 Schlüssel einsetzen, um dann nach Eingabe eines Codes einem Rätsel gegenüber zu stehen – **siehe Rätselkasten 20.** Nimm dann die Schlüssel von neuem an Dich, bevor Du die östliche S-DDK-Tür des Raumes öffnest – **siehe Rätselkasten 21.**

Durch das Teile-Lager (B2, Raum 2R) und den Experimentierraum gelangst Du schließlich zum Stabilisator-Experimentierraum (B2, Raum 2S), wo sich die DDK Codedisk D befindet. Damit kannst Du die südöstliche Tür im Teile-Lager (B2, Raum 2R) öffnen – **siehe Rätselkasten 22.** Schließlich erreichst Du den dritten Energie-Bereich (B2, Raum 2T). Dort (und in der Etage darunter) kannst Du noch nicht allzu viel ausrichten, betritt daher die dritte Energie-Steuerzentrale (B2, Raum 2U). Steig die Treppe hinunter, um die Karte Stufe B aufzunehmen.

Nun geht's hoch zum Computer-Terminal in der Raummitte (neben dem gelben Generator-Handbuch), der noch ohne Stromversorgung ist. Für Energiezufuhr sorgst Du im dritten Energie-Verteiler (B2, Raum 2V) am Notstrom-Mechanismus neben der bewusstlosen Frau. Dafür ist ein Puzzle zu lösen – **siehe Rätselkasten 23.** Lies auch noch das Memo auf dem Tisch durch, um die Registrierungsnummer von Doktor Kirk (31415) zu erfahren.

Nach der Rückkehr zum Computer-Terminal hörst Du einen Schuss aus dem dritten Energie-Verteiler. Beim Nachschauen findest Du die Frau blutüberströmt und tot vor. Die Fingerabdrücke am Schaltkasten rechts von ihr deuten auf den Täter hin: Doktor Kirk. Setz den Finger-Scanner ein, um diese Daten zu sichern. Untersuch dann die Tote. Dabei stößt Du auf das Forscher-Memo. Es verrät Dir den Code (1281), um im Stabilisator-Experimentierraum (B2, Raum 2S) den Schrank mit den Gewehr-Teilen öffnen zu können.

Folge dann dem Geräusch, das Du bei der weiteren Durchsuchung des Raums hörst. Es handelt sich augenscheinlich um Doktor Kirk, der Dich in Dr. Kirks Privatlabor (B2, Raum 2W) zu locken versucht. Der tödlichen Falle entgehst Du dank Gails rechtzeitigem Erscheinen.

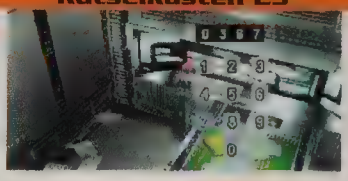
Anschließend übergibt Dir der Wissenschaftler die Karte Stufe A und plaudert einige Geheimnisse über den Stabilisator und den Initiator aus. Sie aktivieren den Hauptgenerator, der, wenn er sich überlädt, den ganzen Komplex zerstören wird. Doch die Frage lautet: Wie gelangst Du an diese beiden Gegenstände?

Text und Karten: Michael Martin

Rätselkasten 24

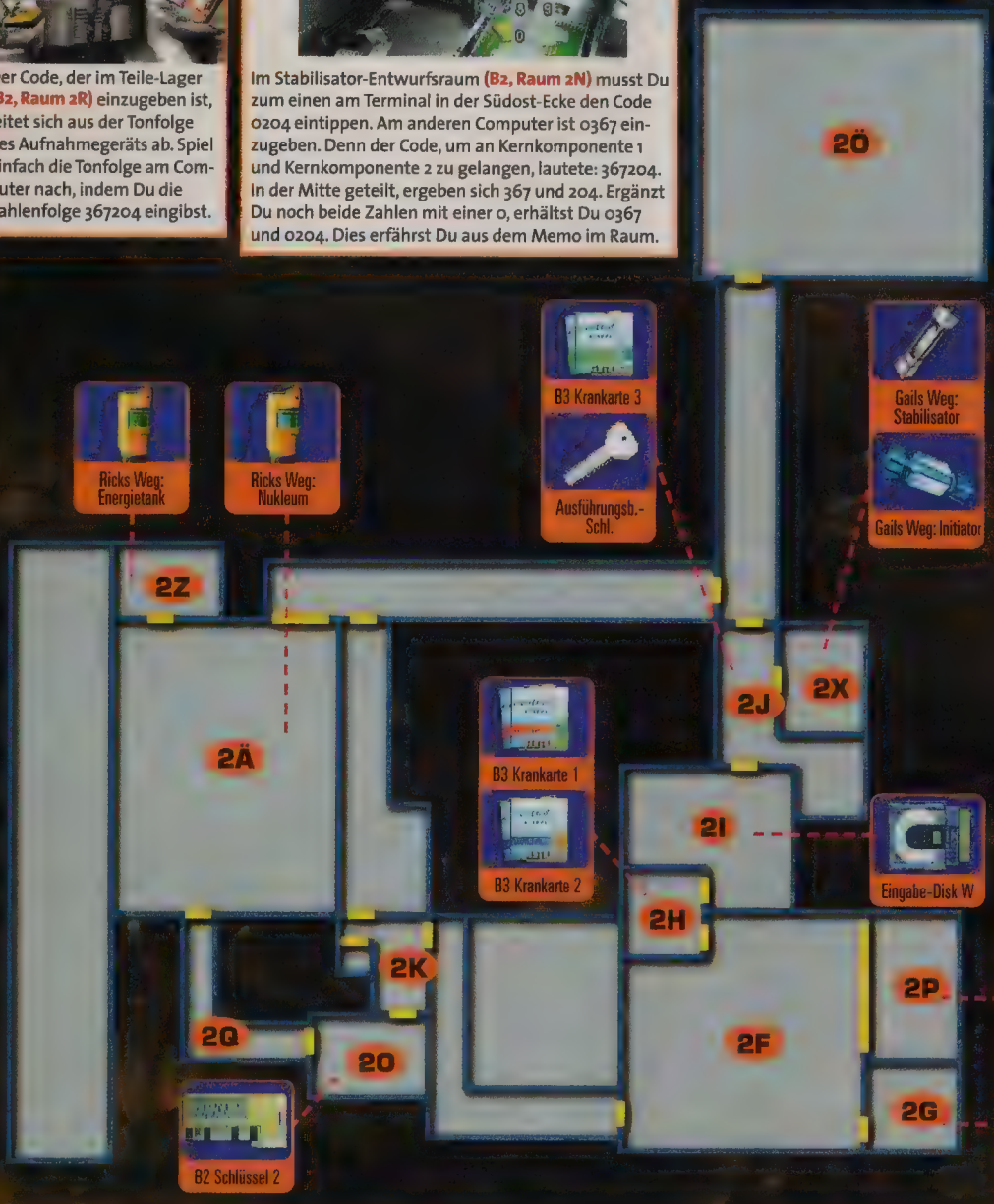
Der Code, der im Teile-Lager (B2, Raum 2R) einzugeben ist, leitet sich aus der Tonfolge des Aufnahmegeräts ab. Spiel einfach die Tonfolge am Computer nach, indem Du die Zahlenfolge 367204 eingibst.

Rätselkasten 25



Im Stabilisator-Entwurfsraum (B2, Raum 2N) musst Du zum einen am Terminal in der Südost-Ecke den Code 0204 eintippen. Am anderen Computer ist 0367 einzugeben. Denn der Code, um an Kernkomponente 1 und Kernkomponente 2 zu gelangen, lautete: 367204. In der Mitte geteilt, ergeben sich 367 und 204. Ergänzt Du noch beide Zahlen mit einer 0, erhältst Du 0367 und 0204. Dies erfährst Du aus dem Memo im Raum.

Bereich B3



Neue Outfits und geheimer Spielmodus

- Nach dem allerersten Durchspielen solltest Du unbedingt Deinen Spielstand sichern, denn beim nächsten Abenteuer kann Regina in zwei neuen Outfits auf Dino-Jagd gehen.
- Hast Du „Dino Crisis" ein zweites Mal erfolgreich beendet, kann Regina in einen weiteren Dress schlüpfen.
- Nach dem dritten Durchspielen steht Dir fortan unendliche Granaten-Munition zur Verfügung.
- Beendest Du das Spiel innerhalb von fünf Stunden, lässt sich der Spielmodus „Operation Wipe Out" anwählen. Dabei handelt es sich nicht um ein futuristisches Gleiterrennen, sondern um drei knackige Missionen, in denen Du innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl von Dinos eliminieren musst – für Profis!
- Hast Du ein Spiel beendet, ohne ein „Continue" einzusetzen, zollen Dir die Programmierer Anerkennung, indem sie Dir ein besonderes Bild („Artwork") von Regina präsentieren.

Rätselkasten 26

Um im Stabilisator-Experimentierraum (B2, Raum 2S) den Initiator und Stabilisator zu konstruieren, musst Du alle sechs Einzelteile zusammenfügen. Da sich die Ausgangspositionen der heranfliegenden Teile immer wieder ändern, bleiben hier als Tipps nur „Geduld" und „Fingerspitzengefühl".

Konstruiere oder finde den Stabilisator und den Initiator

Gails Weg: In Richtung Bereich 3, Stufe-A-Bereich gehen

So, Du entscheidest Dich also für den harten Weg, denn bekanntermaßen ist **Bereich B3** von Sauriern bevölkert. Nimm für die Fahrt nach unten am besten den Lift in der dritten Energie-Steuerzentrale (B2, Raum 2U), um Dich dann zum Spezial-Waffenlager (B3, Raum 2X) zu begeben. Im hinteren Teil des Raums stößt Du auf einen Lift, der direkt zu einem Initiator und Stabilisator führt.

Nun besitzt Du fast alles, um den dritten Energie-Generator zu aktivieren und heißlaufen zu lassen. Nur die richtige ID-Karte für den Computer-Terminal in der dritten Energie-Steuerzentrale fehlt Dir noch in Deiner Sammlung nützlicher Gegenstände. Doch dank der Kenntnis von Doktor Kirks Registrierungsnummer und seiner Fingerabdrücke kannst Du Dich nun direkt zur Stelle für Sicherheitspässe (B2, Raum 2L) aufmachen.

Ricks Weg: In Richtung Teile-Lager in Bereich 2 gehen

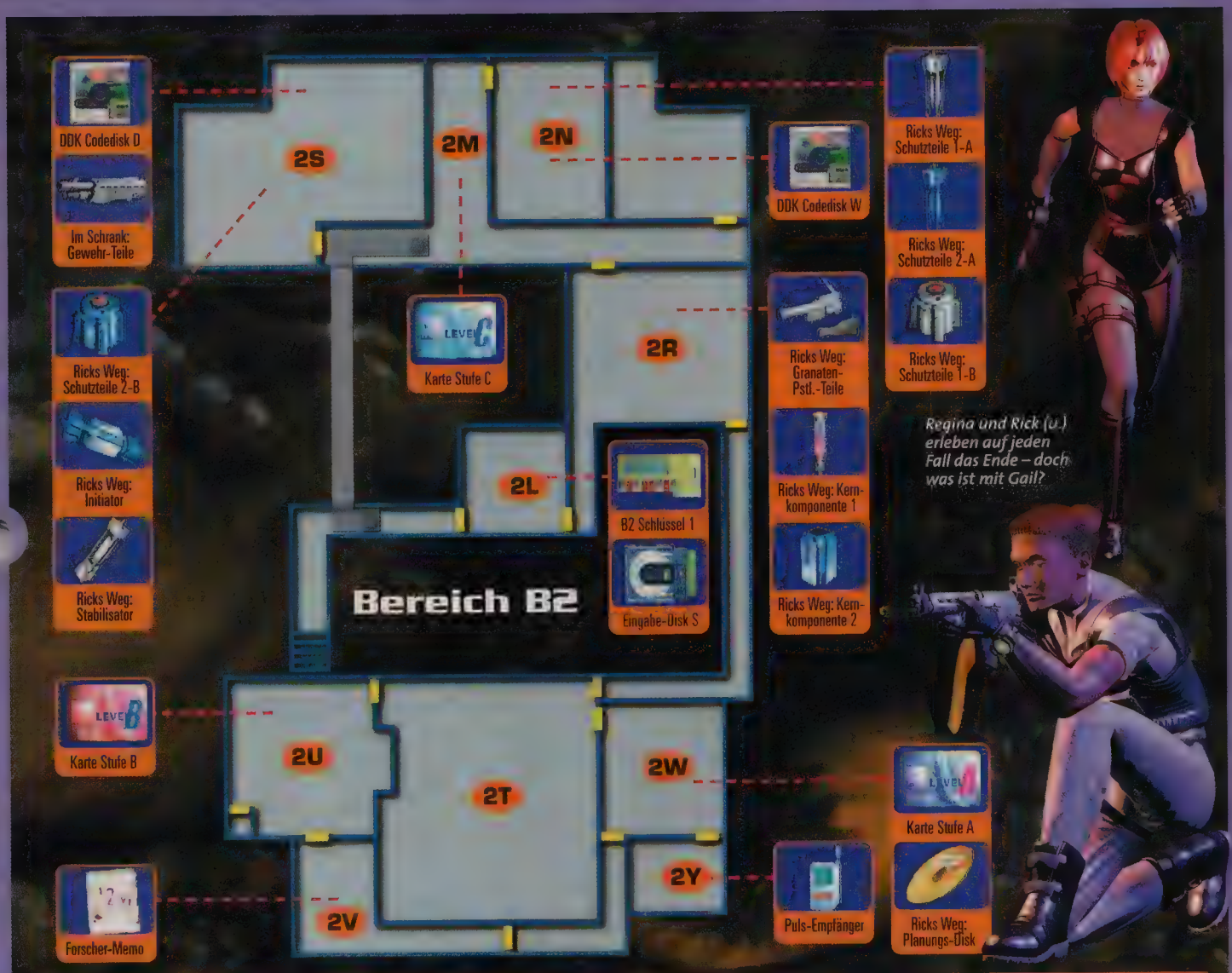
Du willst also die Einzelteile für Initiator und Stabilisator suchen, um die Gegenstände nachzubauen... nun, dieser Weg ist mit wenig Gefechten, dafür aber mit mehr Rätseln verbunden. Hierfür ist die Planungs-Disk, die Dir Rick überlässt, unentbehrlich.

Hinter der Stufe-A-Tür im Teile-Lager (B2, Raum 2R) findest Du die Granaten-Pstl.-Teile und hinter dem verschiebbaren Schrank ein fest montiertes Aufnahmegerät. Beim Abspielen erklingt eine Tonfolge, die gleichzeitig den Code für das Rätsel am Terminal in der Raummitte darstellt – **siehe Rätselkasten 24.** Nach korrekter Eingabe erhältst Du die dringend benötigte Kernkomponente 1 und auch noch die Kernkomponente 2.

Nun geht es auf zum Stabilisator-Entwurfsraum (B2, Raum 2N), in dem Du die Schutzteile 1-A, die Schutzteile 2-A und die Schutzteile 1-B erhältst. Vorausgesetzt natürlich, Du gibst an den beiden Terminals den richtigen Code ein, der sich ebenfalls aus der vorhin erwähnten Tonfolge ableitet – **siehe Rätselkasten 25.**

Betritt hiernach den Stabilisator-Experimentierraum (B2, Raum 2S), in dessen hinterem Teil Du dank der Planungs-Disk die Schutzteile 2-B an Dich nehmen kannst. Setz dann in der großen Apparatur die sechs gefundenen Einzelteile ein, um anschließend eine kleine Geschicklichkeitsprüfung zu meistern – **siehe Rätselkasten 26.**

Nach Erhalt des Initiators und Stabilisators besitzt Du beinahe alles, um den dritten Energie-Generator zu aktivieren und ihn heißlaufen zu lassen. Lediglich die richtige ID-Karte für den Computer-Terminal in der dritten Energie-Steuerzentrale fehlt noch. Doch dank der Kenntnis von Doktor Kirks Registrierungsnummer sowie seiner Fingerabdrücke kannst Du Dich jetzt direkt zur Stelle für Sicherheitspässe (B2, Raum 2L) aufmachen.



Regina und Rick (u.) erleben auf jeden Fall das Ende – doch was ist mit Gail?

Konstruiere oder finde den Stabilisator und den Initiator

Begib Dich in der Stelle für Sicherheitspässe **(B2, Raum 2L)** an den PC, um Deine ID-Karte auf Doktor Kirks Identität umzuschreiben. Hierfür ist die Eingabe der Registrierungsnummer des Wissenschaftlers nötig, doch die ist Dir ja schon längst bekannt...

Lauf dann erst einmal zur dritten Energie-Steuerzentrale **(B2, Raum 2U)**, um am Computer-Terminal die Testsequenz einzuleiten. Setz nun im dritten Energiebereich **(B2, Raum 2T)** den Stabilisator und in der Etage darunter den Initiator jeweils an den großen Terminals ein. Aktiviere danach an den Computern in beiden Ebenen die Startsequenz, um den Generator aufzuladen. Eigentlich steht Deiner Flucht jetzt nichts mehr im Weg...

...wäre da nicht Doktor Kirk, der seinem Bewacher Gail entkommen konnte. Kehr zunächst zurück in Dr. Kirks Privatlabor **(B2, Raum 2W)** und betritt von dort Dr. Kirks Bibliothek **(B2, Raum 2Y)**. Hilf Gail wieder auf die Beine, um von ihm den Puls-Empfänger zu erhalten. Such dann Rick im Eingliederungs-Büro **(B3, Raum 2O)** auf. Wieder bist Du vor eine Wahl gestellt: Willst Du umgehend fliehen oder willst Du zunächst Doktor Kirk suchen?

Gails Idee: Die Mission fortführen und Dr. Kirk finden

Mit Hilfe des Puls-Empfängers lässt sich Kirk orten. Begib Dich zu seinem Aufenthaltsort, entweder wird das der Stabilisator-Experimentierraum **(B2, Raum 2S)** oder das Spezial-Waffenlager **(B3, Raum 2X)** sein.

Mit dem Wissenschaftler und einigen interessanten Informationen im Gepäck ist der Hovercraft-Schuppen **(B3, Raum 2Z)** Dein nächstes Ziel. Auf Deiner Flucht mit einem Luftkissenboot stellt sich Dir jedoch erneut ein alter Bekannter entgegen: der T-Rex. Feuere mit der Granaten-Pistole auf den Dinosaurier, sobald er sich nähert. Wenn Du ihn ein paarmal zurückgedrängt hast, erledigt sich die Sache von selbst...

Zur Belohnung erwartet Dich die erste von drei möglichen Endsequenzen.

Ricks Idee: Die Mission ignorieren und umgehend fliehen

Mitten auf dem Weg zum Hovercraft-Schuppen **(B3, Raum 2Z)** und dem rettenden Luftkissenboot durchquerst Du den Hafen **(B3, Raum 2Ä)**. Hierhin kehrst Du anschließend auch zurück, denn Rick bittet Dich, für Treibstoff zu sorgen. Mit dem Energietank ausgestattet, findest Du das benötigte Nukleum in den roten Fässern – einfach den Energietank „einsetzen". Nachdem das Boot startklar ist, taucht im Hafen wieder Dein alter Bekannter, der T-Rex, auf.

Der Showdown lässt sich auf verschiedene Arten austragen: Entweder bleibst Du einfach stehen und feuerst die Granaten-Pistole ab, sobald auf dem Bildschirm „Fire" eingeblendet wird. Oder Du läufst vor dem gierigen Kerl davon und im Kreis um die Kisten herum. Dennoch solltest Du auch hier bei „Fire" von der Granaten-Pistole Gebrauch machen. Die dritte Taktik beschränkt sich auf reines Beine-in-die-Hand-Nehmen. Allerdings solltest Du beim Weglaufen die Kurven sehr eng nehmen und keinesfalls anecken.

Egal was Du tust, nach ein paar Sekunden schweißtreibender Action kannst Du Dich zurücklehnen und die zweite von drei möglichen Endsequenzen betrachten.

Oder ganz anders...

Alternativ kannst Du bei beiden Spielvarianten zunächst auch Folgendes machen: Öffne dank der Karte Stufe A die verbleibenden Türen auf Ebene B3. So gelangst Du zum geheimen Heliport **(B3, Raum 2Ö)**.

Widme Dich dann dem jeweiligen Missionsziel, doch sei auf eine Überraschung gefasst: Der Showdown mit dem T-Rex findet an einem anderen Platz statt. Deine Strategie bleibt jedoch die selbe: Halte den Dino mit der Granaten-Pistole auf Distanz. Anschließend siehst Du den dritten möglichen Abspann. Gratulation!

BRAVO SCREEN-FUN AKTION!

Ein echtes Festmahl für Dino-Jäger! Zehn von Euch können das offizielle Lösungsbuch zu „Dino Crisis" gewinnen. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluss ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NINTENDO 64

Box Champions 2000 (Knockout Kings 2000)

Pausiert das laufende Spiel und gebt die nachstehenden Tastenkombinationen ein. Das Geräusch einer Glocke bestätigt die richtige Eingabe.

Cheats

Große Boxhandschuhe:
C▲ C▼ C▲ C▲ C▼

Große Köpfe:
C◀ C▶ C◀ C◀ C▶

Die Cheats werden in der Pause aktiviert

C▲ C▼ C▲ C▲ C▼: *Egal ob mit den überdimensionalen Boxhandschuhen...*

C◀ C▶ C◀ C◀ C▶: *...oder mit den Ballonschädeln – die Trefferfläche bei den Kämpfern wird erheblich größer*

Hot Wheels Turbo Racing

Gebt alle Codes im **Hauptmenü** ein. Ein Motorengeräusch bestätigt Euch dann die richtige Eingabe.

Cheats

Transparente Texturen:
C▲ Z C▼ C◀ C▲ Z C▼ C◀

Transparente Autos:
C◀ Z Z C▲ C◀ R C▼ C▲

Gespiegelte Strecken:
Z R Z Z R Z Z Z

„TowJam"-Auto:
C▲ C▼ Z R C◀ C▶ C▲ C▼

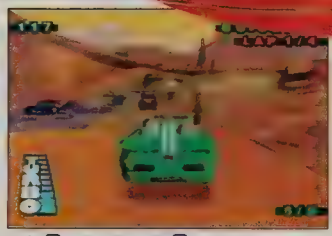
Unbegrenzt Turbos:
C▶ Z C▲ C▼ R C◀ Z C▶

Nachtrennen:
C▲ C▲ C▼ C▼ C◀ C▶ C◀ C▶

Ihr wendet die Cheats in diesem Bild an

Diese ganz normale Landschaft...

„Hot Wheels Turbo Racing" gibt's auch für die Playstation – doch die N64-Cheats sind ein kleines bisschen besser...



C▲ Z C▼ C◀ C▲ Z C▼ C◀: *...wird durch diesen Code zu einer unwirklichen, fast geisterhaften Erscheinung*

Z R Z Z R Z Z Z: *Bei den gespiegelten Strecken fahrt Ihr in der gleichen Richtung wie vorher, nur die Linkskurven werden zu Rechtskurven und natürlich umgekehrt genauso*

C◀ Z Z C▲ C◀ R C▼ C▲: *Auch die Autos können so „verzaubert" werden*

C▲ C▼ Z R C◀ C▶ C▲ C▼: *Ihr bekommt „TowJam" – den vielleicht schnellsten Abschleppwagen der Welt!*

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

GAME BOY

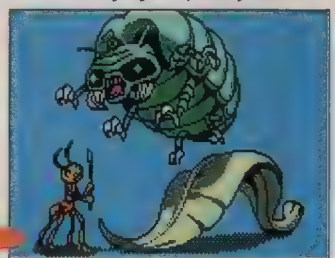
Antz

Verdiente Pose mit stolz geschwellter Brust: Die Game-Boy-Color-Fassung von „Antz" ist erheblich besser als die Version von „A Bug's Life"

Passcodes

Level 2: **BCCB**	Level 4: **HGGF**
Level 3: **DQGH**	Level 5: **NBFG**

***NBFG**: In der fünften Spielstufe...*



...schickt Euch General Mandibale in den Kampf gegen die feindlichen Termiten

Asteroids

Achtung: Diese Cheats funktionieren nur bei der Game-Boy-Color-Version!

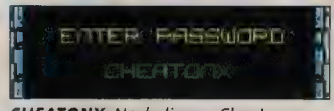
Fürs **Cheat-Menü** gebt Ihr als Passcode **CHEATONX** ein. Ab jetzt könnt Ihr das laufende Spiel mit **SELECT** unterbrechen und den Level, die Zone und die Unverwundbarkeit wählen.

Zusätzlich gibt es noch zwei Cheats:

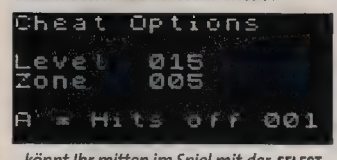
Cheats

Klassisches „Asteroids"-Spiel:
QRTREATR

„Excalibur"-Raumschiff:
PROJECTX



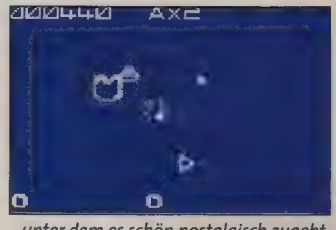
***CHEATONX**: Nach diesem Cheat...*



*...könnt Ihr mitten im Spiel mit der **SELECT**-Taste das Cheat-Menü hervorzaubern: Mit ↑ und ↓ stellt Ihr den gewünschten Level ein und mit ← und → die Zone. Ⓐ aktiviert die Unverwundbarkeit*

Im letzten Level werden Großstädte wie Paris und Tokio von Asteroiden bedroht

***QRTREATR**: Im Hauptmenü erscheint der neue Punkt „CLASSIC ASTEROIDS"...*



...unter dem es schön nostalgisch zugeht

Text: Andreas von Lepel

Wenn Du Deine Mission erfüllt hast,

Triff Deine Freunde!

„Immer Ärger mit Newton" ab Januar täglich bei SuperRTL

www.SuperRTL.de

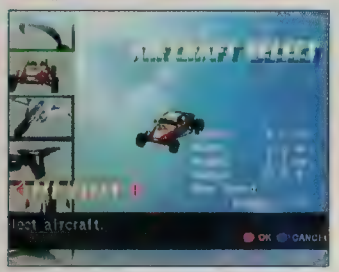
Aerowings

Um alle Cheats zu aktivieren, drückt Ihr im **„Press Start"-Bildschirm** die Tasten L+R. Eine Stimme bestätigt die richtige Code-Eingabe.

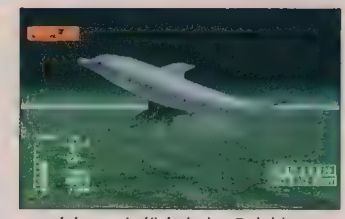
Drückt hier gleichzeitig L+R

Nach der Bestätigung fliegt Ihr beliebige Missionen und könnt auch noch...

...den „EXHIBITION"-Modus anwählen



Zusätzlich zu allen anderen Flugzeugen gibt's jetzt noch einen Buggy...

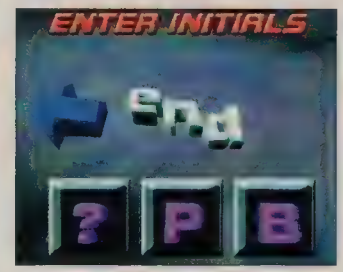


...und den ewig lächelnden Delphin

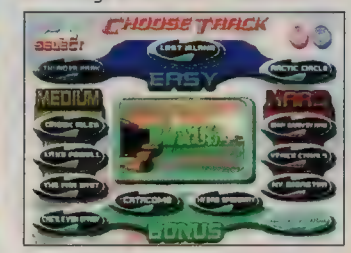
Hydro Thunder

Ihr könnt mit etwas Timing ganz einfach alle Boote und Strecken freischalten: Belegt den **3. Platz** in einer beliebigen EASY-Strecke und gebt dann **?PB** als Highscore-Namen ein.

Auch Bremsen kann sehr wichtig sein: Rast nicht als erster durchs Ziel, sondern kommt ganz genau auf Platz drei...

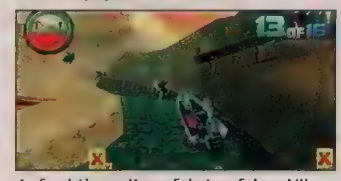


*...und tragt dann **?PB** als Initialen ein*

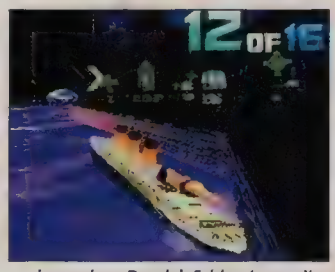


So kommt Ihr zu den ansonsten nur schwer erspielbaren Bonus-Strecken...

...und verfügt über alle Boote



Auf geht's zur Kreuzfahrt auf dem Nil im wendigen und schnellen Fischerboot...



...oder auch zu Dandy's Schlosstour mit einer getunten (und gehobenen?) Titanic

Toy Commander

Pausiert das laufende Spiel und gebt eine der folgenden Kombinationen bei gedrückter L-Taste ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren. Ein Geräusch bestätigt dann die richtige Code-Eingabe.

Cheats

Alle Levels:
L+(A)(Y)(X)(B)(Y)(X)

Verbesserte Waffen:
L+(X)(A)(Y)(B)(A)(X)

Verbessertes Maschinengewehr:
L+(B)(A)(Y)(X)(A)(B)

99 Munition:
L+(A)(B)(X)(Y)(B)(A)

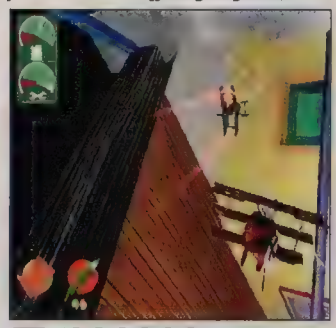
Fahrzeug reparieren:
L+(A)(X)(B)(Y)(A)(Y)

Gebt die Cheats in der Pause ein

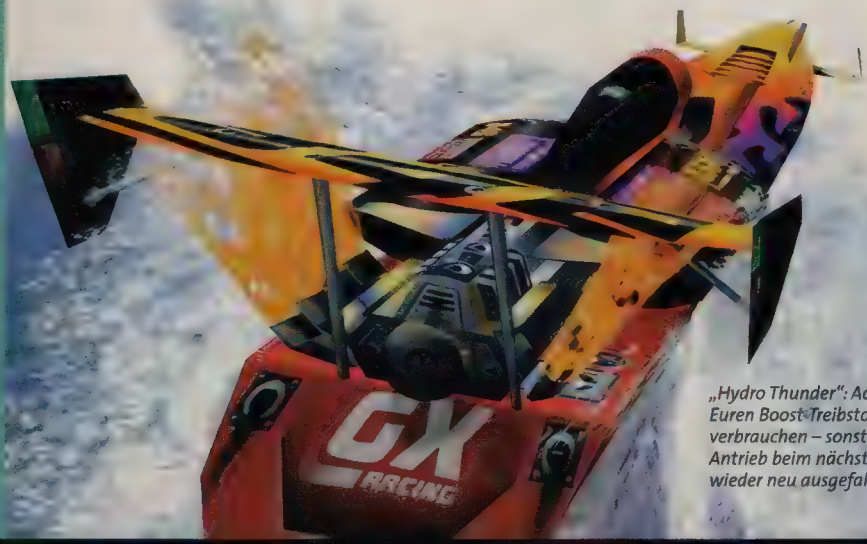
L+(A)(Y)(X)(B)(Y)(X): Nach diesem Code sind alle Levels verfügbar...

...und Ihr habt die Wahl zwischen allen Missionen – sogar den Bosskämpfen!

L+(X)(A)(Y)(B)(A)(X): Bei der Eingabe des Zusatzwaffen-Cheats werden diese um eine Stufe verbessert (also zweimal für die beste Bewaffnung eingeben)



L+(B)(A)(Y)(X)(A)(B) und dazu noch L+(A)(B)(X)(Y)(B)(A): Im Dogfight verhelfen Euch das optimierte Maschinengewehr und die maximal 99 Raketen schneller zum Sieg, als den Gegnern lieb ist!



„Hydro Thunder": Achtet darauf, Euren Boost-Treibstoff nie ganz zu verbrauchen – sonst muss der Boost-Antrieb beim nächsten Mal erst wieder neu ausgefahren werden!

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

ES GEHT NICHT UM FRAUEN.
ES GEHT NICHT UM PROTZ.

ES GEHT DARUM, SCHNELLER ZU SEIN.

SCHNELLER ALS DIE EIGENEN GEDANKEN.

ROADSTERS

Es wird Dir niemand glauben, aber Roadster fährst Du nur für Dich. Unter der Sonne und den Sternen, den Orkan im Gesicht. 30 Roadster-Träume zum Schalten und Walten. 10 Strecken, bei denen die Hände am Lenkrad bleiben, und nicht auf irgend einem Knie. Multiplayer-Spaß mit bis zu 4 Spielern gleichzeitig. Nur zwei Sitze. Kein Dach. Mehr PS, als man zum Einkaufen braucht.

NINTENDO 64 PlayStation GAME BOY COLOR Dreamcast

Dreamcast ab Februar 2000

©1999 - TITUS. all rights reserved. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO, NINTENDO 64, and are trademarks of NINT. GAME BOY and are trademarks of NINTENDO CO., LTD. SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd. All trademarks and logos are the pe Owners

TITUS

TV Movie online

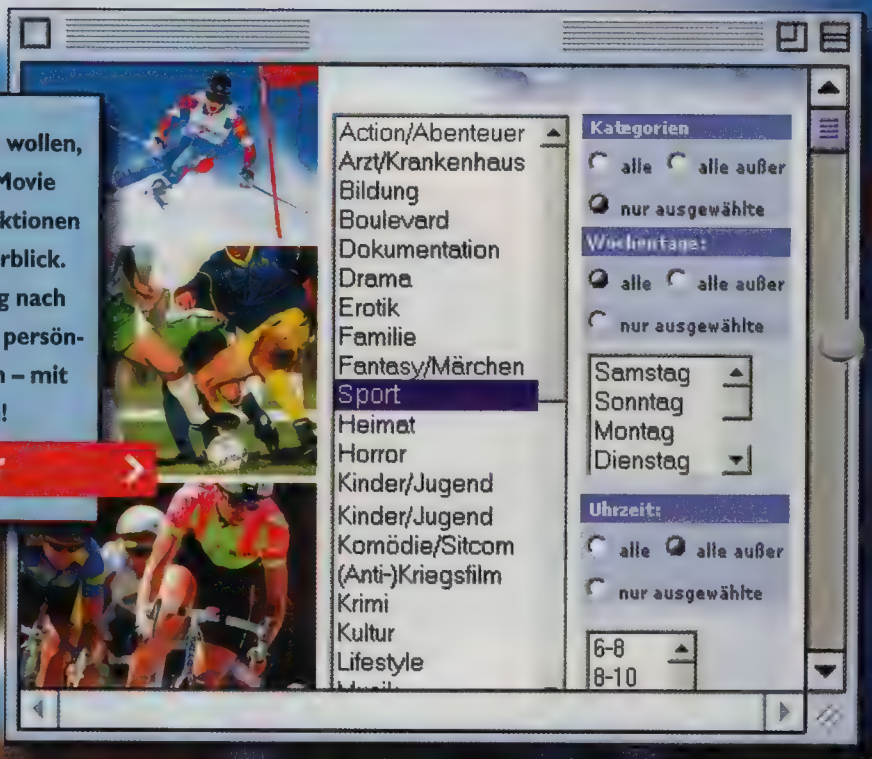
www.tvmovie.de

fernsehen

soap

Alles, was Sie sehen wollen, bewertet mit dem Movie Star. Super-Suchfunktionen für den totalen Überblick. Top-aktuelles Listing nach Ihrer Wahl. Und Ihr persönliches TV-Programm – mit dem TV-Assistenten!

tv finder



Klick-und-drin im Programm!

www.tvmovie.de: Die richtige Adresse für erstklassige TV- und Kino-Informationen. Der einzigartige TV Finder für Ihr individuelles, schnelles Fernsehprogramm. Ausführliche Infos zu den Daily Soaps. Top-aktuelle Kino-Filme in der TV Movie Trailerworld. Musik- und Media-News und und und!

Schneller finden, was sich lohnt!

SO FUNKTIONIERT EIN Gamepad

Dieser vielseitige Controller lässt sich als Steuergerät für nahezu alle Arten von PC- und Konsolenspielen benutzen.

Bewegungssensor

- Einige Gamepads sind mit der Tilt-Technologie (Bewegungssensor) ausgestattet. Kippt man das Pad zur Seite oder nach vorn, erkennt ein eingebauter Chip diese Veränderung und setzt sie in den passenden Spielbefehl um.
- Der Bewegungssensor arbeitet nach dem Gravitationsprinzip: Jeder Gegenstand wird von der Erde in direkter Linie (90-Grad-Winkel) angezogen. Ändert sich die Neigung, so ändert sich der Winkel. Der Winkel wird automatisch auf 90 Grad nachgebessert. Ein Chip misst diese Veränderung, wandelt sie dann in einen Befehl um und gibt diesen ans Spiel weiter.

Mini-Joystick

- Viele Gamepads sind mit einem oder zwei Mini-Joysticks ausgestattet. Du bedienst sie per Daumen.
- Ist das Pad auch für Renn- und Flugspiele ausgestattet, so verfügt es manchmal über einen Schubregler. Hier ist das ein Drehrad in der Mitte des Pads. Damit kann man Gas geben und wegnehmen.

Trigger und Steuerkreuz

- An der Kopfseite vieler Gamepads (o.) gibt's zwei bis vier längliche Funktionstasten („Trigger"). Sie werden meistens als Feuertasten genutzt.
- Auf der Oberseite des Pads (l.) befindet sich immer das Steuerkreuz („Coolie-Hat"). Es gibt 4- und 8-Wege-Kreuze. Sie dienen zur Richtungskontrolle der Spielfigur.

Funktionsbuttons

- Jedes Gamepad verfügt über zwei bis sechs Tasten an der rechten Seite. Sie sind in der Regel ganz nach Wunsch programmierbar.
- Mit diesen Funktionstasten kann man zum Beispiel die Spielefigur oder Gegenstände aussuchen und Waffen auswählen.

SO FUNKTIONIERT EIN Joystick

Joysticks sind ähnlich wie Steuerknüppel von Flugzeugen aufgebaut. Darum reizen Flugsimulationen ihre Technik am besten aus.

Funktionsknöpfe

- Vor allem im oberen Teil eines Joysticks finden sich die meisten Funktionstasten. Sie werden mit dem Daumen bedient und sind in den meisten Fällen individuell programmierbar.
- Der „Coolie-Hat" (hier blau) ist ein 4- oder 8-Wege-Steuerkreuz. Mit ihm ändert man in der Regel den Blickwinkel, die Flugrichtung oder die Höhe.
- An der Hinterseite des Joysticks gibt es normalerweise mindestens einen zusätzlichen Schalter, den „Trigger". Er wird meist als Feuerknopf genutzt.

Force Feedback

- Einige der teureren Joysticks gibt es auch mit Rückstoß-Technologie. Sie sind mit zwei Extra-Motoren ausgestattet. Etwa Schlechtwetterfronten sieht man dann nicht nur auf dem Bildschirm, man spürt die Turbulenzen auch im Joystick.
- Jeder der Motoren ist für eine Rüttelrichtung (hinten/vorn und links/rechts) zuständig.

Schubregler

- Bei Flugsimulationen wird mit dem Schubregler „Gas gegeben". Einige Sticks verfügen nur über einen kleinen Drehknopf, andere sind mit einem T-förmigen Regler ausgestattet.
- Der Schubregler wird auch „Throttle" genannt. Er kann bei Bedarf ausgeschaltet werden.

Joystick-Hals

- Damit man beim Spielen alles im Griff behält, ist der Stick meistens aus rutschfestem Gummi. Er kann in allen Richtungen gekippt werden.
- Einige Sticks lassen sich sogar drehen. Das macht einige Flugspiele noch realistischer.
- Am unteren Ende des Joystick-Halses ist die Handauflage. Einige Auflagen lassen sich in der Höhe verstellen.

Standsockel

- Die meisten Sockel verfügen über Saugnäpfe, damit der Stick selbst bei heftigen Spielbewegungen nicht verrutscht.
- Bei einigen Joysticks gibt es hier weitere programmierbare Funktionstasten. Dazu kann etwa ein Umschalter gehören. Mit seiner Hilfe lässt sich allen anderen Tasten bei der Programmierung eine zweite Funktion zuordnen.

Text: Ulrike Goreßen · Illustrationen: Horst Kolodziejczyk

VOLLE SPIELKRAFT

Je vier Gamepads und Joysticks im Test

- Logic3 6T4 Pad
- Interact Dual Impact
- Sega Dreamcast-Controller
- Microsoft SideWinder Freestyle Pro
- Logic3 PC Hurricane
- Fanatec F-22 Twister
- Guillemot Force Feedback Joystick
- Saitek X36 und X35T

Bist Du ein begnadeter Jagdbomber-Pilot oder eher ein Fightspiel-Freak? Steht Dir der Sinn nach Actionspielen oder gehörst Du zu den Taktikern, denen kein Rätsel zu vertrackt ist? Egal, welches Spielgenre Du bevorzugst und ob Du an der Konsole oder am PC spielst, früher oder später hältst Du ein Gamepad (auch: Joypad) oder einen Joystick in der Hand.

Bei Konsolenspielen sind eher Gamepads üblich. Denn jedes Grundgerät, ob Playstation, N64 oder Dreamcast, wird mit einem Pad ausgeliefert. Sie sind in der Regel sehr gut und bieten alle nötigen Funktionen. Willst Du mit mehreren Freunden gemeinsam spielen, brauchst Du weitere Pads. Zudem locken auch Pads mit Zusatzfunktionen.

Wegen ihrer vielfältigen Ausstattung und Einsatzmöglichkeiten haben Pads letztlich auch PC-Spiele immer mehr erobert. Wer besonders realistischen Spaß bei Flug-und Helikopter-Simulationen genießen will, benutzt in der Regel aber kein Pad, sondern einen Joystick – sie waren anfangs bei PC-Spielen gebräuchlicher. Denn für hoch auflösende Bilder und rasante Flugmanöver braucht man eine starke Rechnerleistung, die in der Zeit vor Dreamcast und Co. nur der PC bot.

Heute werden zig Pads und Sticks angeboten. Sie kosten zwischen knapp 20 Mark und rund 300 Mark – darum muss Dir klar sein, was Du willst.

Worauf muss ich achten?

- **Das richtige System:** Die Hardware-Systeme sind nicht miteinander kompatibel. Playstation-Zubehör passt also nicht an N64-Konsolen! Achte deshalb darauf, dass der Controller auch tatsächlich für Deine Konsole ist.

Schau bei PC-Zubehör auch nach, ob es den richtigen Stecker hat, also am Gameport (Standard-Port) oder USB-Port angeschlossen werden muss.

- **Die passende Form:** Es gibt spezielle Controller für kleinere oder für größere Hände. Probier vor dem Kauf aus, wie die Pads in Deiner Hand liegen und ob Du alle wichtigen Tasten und das Steuerkreuz gut erreichen kannst.

Beim Joystick ist wichtig, wie hoch die Handballenauflage ist, ob Du den Stick gut umfassen kannst und alle Buttons sowie den Coolie-Hat mit dem Daumen gut erreichst. Der Coolie-Hat ist eine Art Mini-Joystick oben auf dem Stick, der als Feinsteuerung für die Spielkamera, als Perspektivenwechsler dient.

Linkshänder müssen auch darauf achten, ob der Stick für sie geeignet ist

VORAUS!

Ob Konsole oder PC: Erst Gamepad oder Joystick beamen Dich richtig ins Spiel. Doch bei Funktion und Preis schwanken die Controller gewaltig. Tests, Tipps und Tabellen helfen Dir bei der richtigen Wahl.

oder sich eventuell umstellen lässt. Bei Pad und Stick spielentscheidend ist zudem der richtige Widerstand (Druckpunkt) der Tasten.

● **Der Funktionsumfang:** Günstige Pads verzichten oft auf die Funktionen „Turbofeuer" und „Slowmotion". Brauchst Du solche Funktionen nicht, kannst Du viel Geld sparen. Andernfalls ärgerst Du Dich schon bald über den Fehlkauf. Prüf darum den Funktionsumfang. Wer Flug- und Helikopter-Simulationen möglichst wirklichkeitsnah fliegen will, braucht einen Stick mit Schubregler.

Grundsätzlich solltest Du bei Joysticks auf die Standfestigkeit achten.

● **Die richtige Sonderausstattung:** Ein paar Hersteller bieten Pads mit Bewegungssensor an. Dann lenkst Du die Spielfigur durch Kippen des Pads. Nicht jeder mag diese Form des Lenkens. Probier sie darum erst gut aus. Das gilt auch für Controller mit Rüttelfunktion. Hier vibriert ein integrierter Motor passend zum Spielgeschehen – was Du in den Händen spürst. Beim PC heißt das Force Feedback, bei Nintendo Rumble-Technik, für Sony-Konsolen Dual Shock.

Im Folgenden findest Du je vier Pads und Sticks diverser Preisklassen und Systeme im Test sowie eine Übersicht über die besten aktuellen Controller.

MANCHMAL IST WENIGER MEHR

Wer kaum Erfahrung mit Konsolen- oder PC-Spielen hat, sollte beim Kauf nicht gleich mit umfangreichen Controllern beginnen. Viele Spiele unterstützen ohnehin nur eine Handvoll Funktionen. Zu viele Tasten, Regler und Schieber verwirren da nur. Es ist aber sehr wichtig für den Spielspaß, dass man das Pad oder den Stick möglichst schnell vergisst und sich voll auf das Spielgeschehen konzentriert. Deshalb gilt beim Kauf: Such das Pad oder den Stick gezielt nach Deinen Spielwünschen aus.

- Für Flugsimulationen gilt das gerade Gesagte nicht. Doch hast Du null Lust auf Flugsimulationen, brauchst Du auch keinen Schubregler.
- Wenn Du bei Autorennen grundsätzlich ein Lenkrad benutzt, ist ein Pad mit Lenkkranz unnötig.
- Nutzt Du den Stick nur ab und zu für einfachere Spiele, brauchst Du eventuell keinen mit Rüttel-Technik.

PASST WIE EIN HANDSCHUH

Alle Menschen haben verschieden große Hände. Wenn also mehrere Spieler ein und den selben Joystick benutzen wollen, wählst Du am besten einen Stick, bei dem man zumindest die Höhe der Handballenauflage verändern kann.

Außerdem werden Joysticks von Rechts- und Linkshändern bedient. Dieses Problem lösen manche Hersteller, indem sie symmetrisch gestaltete Sticks anbieten.

Saiteks Cyborg 3D lässt sich per Inbus-Schlüssel genau auf die Hand des Spielers abstimmen

KEIN KABELSALAT

Wer im Eifer des Spielgefechts wiederholt die wertvolle Konsole aus dem Regal gerissen hat, kennt das Problem: Das Verbindungskabel zwischen Grundgerät und Gamepad ist eigentlich immer zu kurz.

Abhilfe schafft hier etwa das „PSX Infrarot-Set" von Speed Link. Das Empfangsteil wird an die Playstation gesteckt, und Du kannst bequem aus einer Entfernung von über drei Metern zum Fernseher daddeln.

Im Speed-Link-Paket liegen zwei Pads und ein Infrarot-Empfänger

DARF'S AUCH MAL ETWAS ANDERS SEIN?

Für Konsolen- und PC-Spiele gibt es nicht nur Gamepad, Joystick und Lenkrad. Angeboten werden auch „Mischlinge" oder Controller mit Spezialfähigkeiten oder -formen.

Controller mit Mehrfach-Ausstattungen eignen sich bestens für alle, die diverse Spielgenres mal ausprobieren wollen, aber nicht jedes Mal einen „Spezialcontroller" kaufen oder anstecken wollen. Sonderfunktionen, etwa Pads mit Rotationsvorrichtung, geben 3D-Spielen noch mehr Speed.

Tipps: Bei Spezial-Pads immer eine Weile testen, ob sie für Dich taugen. Solide Verarbeitung zum reellen Preis bietet meist das Original-Zubehör. Fremdhersteller locken mit Extras.

Das Airpad von Joytech (l.) lockt durch seine runde Bauform. Beim erstklassigen NegCon-Controller (M.) von Namco kannst Du beide Hälften verdrehen. Saiteks Cyborg-3D-Pad (r.) lässt sich als Lenkrad, Pad oder Joystick verwenden

Text: Ulrike Goreßen · Illustration: Horst Kolodziejczyk · Fotos: Michael Kayser

6T4 Pad: farbig, aber zu langsam

Der Farbenfrohe

Logic3 6T4 Pad

Fürs Nintendo 64 bieten nur relativ wenige Hersteller Joypads an. Logic3 gehört zu diesen Anbietern und treibt es dabei bunt.

Ausstattung: Das Auffälligste am Controller ist nämlich sein Erscheinungsbild: Das 6T4 Pad ist durchsichtig. Man kann es in den Farben Orange, Blau, Rot und Klar erwerben. Es verfügt über sechs Feuertasten, ein digitales Steuerkreuz und den Standard-Mini-Joystick.

Installation: Das Pad wird an die Anschlussbuchse der Konsole gestöpselt.

Qualität: Der Controller ist vergleichsweise leicht. Der Mini-Stick bietet guten Widerstand und ermöglicht so feine Lenkmanöver.

Ein echter Schwachpunkt sind jedoch die Tasten. Sie haben einen viel zu langen Reaktionsweg. Versierte Spieler verlieren selbst bei bester Reaktionszeit wertvolle Sekundenbruchteile. Anfängern kann diese lange Leitung den Spielspaß verderben. Ebenfalls schade: Die Außenarme des Pads sind für größere Hände zu kurz geraten.

Fazit: Das bunte Pad eignet sich nur für sparsame Spieler, denen es nicht auf schnelle Highscore-Zeiten ankommt. Für 10 Mark mehr gibt es jedoch deutlich bessere Alternativen.

PC PS N64 DC SP

6T4 Pad
Control Pad

ca. 40 DM | Hersteller: Logic3

http://www.logic3.com

Lustiges N64-Pad für Sparsame und Farbenfans. Die Tasten reagieren aber zu langsam

3

Dual Impact: liegt prima in der Hand

Der Gummierte

Interact Dual Impact

Von Interact gibt es mit dem Dual Impact ein Gamepad für die Playstation. Selbst nach stundenlangen Spielsessions wird es dank seiner speziellen Beschichtung nicht rutschig.

Ausstattung: Das Pad ist mit acht Tasten, einem digitalen 8-Wege-Steuerkreuz und zwei analogen Mini-Joysticks ausgerüstet. Dazu bietet der Controller dank zweier zuschaltbarer Motoren Vibrationseffekte.

Installation: Die Installation klappt problemlos. Das Pad wird nur am Standard-Port angeschlossen.

Qualität: Das Pad liegt sehr gut in der Hand und ist für kleine und große Hände geeignet. Dank seiner speziellen Soft-Touch-Oberfläche rutschen selbst feuchte Hände nicht ab. Der Druckpunkt der Tasten ist fein abgestimmt. Das digitale Steuerkreuz ist ordentlich und übersetzt auch leichte Lenkbewegungen in Richtungsänderungen. Die Rüttel-Funktion kann schnell bei Bedarf an- oder abgeschaltet werden. Einziger Minuspunkt: Die beiden analogen Mini-Sticks reagieren etwas schwammig.

Fazit: Das Dual Impact ist ein guter, angenehm griffiger Playstation-Controller zu einem fairen Preis.

PC PS N64 DC SP

Dual Impact
Gamepad mit Rumble-Motor

ca. 55 DM | Hersteller: Interact

http://www.interact-europe.de

Angenehm gummiertes Playstation-Gamepad mit fein abgestimmten Tasten für jedermann

2

Dreamcast-Pad: das Original von Sega

Der Offizielle

Sega Dreamcast-Controller

Segas originales Joypad fürs Dreamcast ähnelt im Aufbau sehr stark dem bekannten Saturn-Analog-Controller.

Ausstattung: Der Controller ist mit vier Tasten, einem analogen Joystick, einem digitalen Steuerkreuz und zwei analogen Triggern ausgestattet. Das Joypad bietet zwei Erweiterungsschächte. Darin kann man zum Beispiel die Speicherkarte und ein Vibrationspack einstecken.

Installation: Das Pad wird einfach am Standard-Port der Konsole angeschlossen. Der Analog-Stick sowie die L- und R-Tasten (Trigger) kalibriert das Gerät beim Einschalten automatisch.

Qualität: Spieler mit kleinen und mittelgroßen Händen kommen gut mit dem Pad zurecht. Im Vergleich zu Original-Pads anderer Systeme wirkt der Controller eher klobig. Der Joystick verfügt über eine raue Oberfläche. Dadurch rutscht man selbst bei schnellen Aktionen nicht ab. Stick und Steuerkreuz reagieren sehr genau auf Lenkbewegungen. Der Druckpunkt der Tasten ist fein abgestimmt.

Fazit: Mit dem offiziellen Sega-Controller fürs Dreamcast bekommt man ein sehr ordentliches, schnell reagierendes Gamepad zum reellen Preis.

PC PS N64 DC SP

Dreamcast-Controller
digitales/analoges Gamepad

ca. 60 DM | Hersteller: Sega

http://www.sega.de

Sehr ordentliches Joypad fürs Dreamcast. Tasten, Stick und Steuerkreuz reagieren exakt

1

SideWinder Freestyle Pro: spürt jede Bewegung

Der Sensible

Microsoft SideWinder Freestyle Pro

Microsoft erweitert mit dem bewegungsempfindlichen SideWinder Freestyle Pro das Angebot an Gamepads.

Ausstattung: Der digitale Controller ist mit einem 8-Wege-Steuerkreuz, zwei überaus großflächigen Triggern, sechs Funktionstasten und einem Schubregler ausgestattet. Feinfühlige Bewegungssensoren spüren jede Kippbewegung des Pads und setzen sie in Lenkbefehle um.

Installation: Der Controller kann dank Adapter wahlweise am USB- oder Gameport angeschlossen werden. Die Software ist leicht zu installieren und bietet selbst Anfängern beste Unterstützung bei der Programmierung der Funktionstasten. Auch die Empfindlichkeit der Sensoren lässt sich einfach individuell einstellen.

Qualität: Der Freestyle Pro liegt nur in mittleren und großen Händen gut. Für kleine Hände ist er nicht geeignet. Die Funktionstasten, die Trigger und der Schubregler lassen sich bestens bedienen. Selbst das digitale Steuerkreuz bietet hohen Bedienkomfort.

Fazit: Wer größere Hände hat, erhält mit dem Freestyle Pro ein gutes Gamepad. Auch der eingebaute Bewegungssensor kann überzeugen.

PC PS N64 GP USB

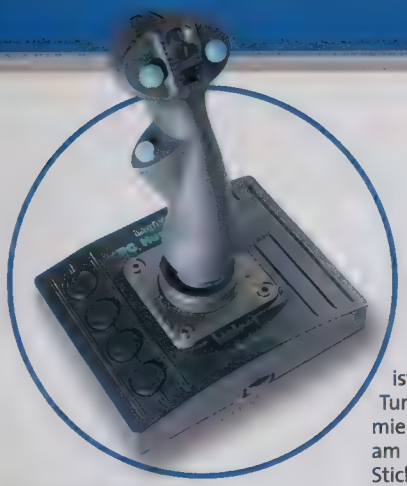
SideWinder Freestyle Pro
Gamepad mit Bewegungssensor

ca. 140 DM | Hersteller: Microsoft

http://www.microsoft.com

Spieler mit großen Händen haben Freude durch exakte Tasten, Regler und feine Sensoren

2



PC Hurricane: günstiger Einsteiger-Stick

Der Rutschfeste

Logic3 PC Hurricane

Preisbewussten Spielanfängern bietet Logic3 mit dem PC Hurricane einen interessanten und vielseitigen Joystick an.

Ausstattung: Der analoge Stick ist mit 4-Wege-Coolie-Hat, zwei Turboschaltern und je vier programmierbaren Feuerknöpfen am Stick und am Sockel ausgestattet. Der Hals des Sticks ist rutschfest gummiert. Zum Lieferumfang gehören auch vier abnehmbare, extrastarke Saugnäpfe.

Installation: Die Installation der Treiberdiskette geht schnell von der Hand. Der Stick wird ganz einfach am Gameport angeschlossen.

Qualität: Trotz seiner leichten Bauweise erweist sich der PC Hurricane als sehr stabil. Die Saugnäpfe bieten dem Stick selbst bei starken Lenkbewegungen festen Halt. Die Tasten am Stick selbst und der Trigger reagieren relativ schnell, und die Führung des Joysticks ist erstaunlich präzise und angenehm. Weniger gut lassen sich die vier Buttons im Sockel des Joysticks bedienen. Sie haken etwas und reagieren zu langsam.

Fazit: Wer erst einmal einige harmlose Probeflüge machen will, ist mit dem PC Hurricane sehr gut beraten. Auf Dauer reicht die Leistung nicht aus.

PC | PS | N64 | DC | GP

PC Hurricane
Analoger Joystick

ca. 30 DM | Hersteller: Logic3

http://www.logic3.com

Günstiger Einsteiger-Joystick mit festem Halt und insgesamt guten Flugeigenschaften

2

F-22 Twister: ideal für präzise Flüge

Der Jäger

Fanatec F-22 Twister

Nach dem Vorbild des amerikanischen Stealth-Jägers „F-22" hat Fanatec diesen Flightstick gebaut.

Ausstattung: Der 1,2 Kilo schwere Joystick wirkt durch seine Metallverkleidung besonders stabil. Er verfügt über einen 4-Wege-Coolie-Hat, vier programmierbare Buttons sowie einen Schub- und Ruderregler. Der Stick kann gedreht werden.

Installation: Der Flightstick wird am Gameport angeschlossen. Der Treiber befindet sich auf zwei 3,5-Zoll-Disketten und kann leicht installiert werden. Auch die Programmierung der Buttons geht schnell von der Hand.

Qualität: Der F-22 Twister ist nicht gerade eine Schönheit. Andererseits bietet er alle notwendigen Funktionen für Flugzeug- und Helikopter-Simulationen. Alle Buttons, der Throttle und der Stick selbst reagieren sehr präzise und schnell auf jede Lenkaktion. Besonders die Drehfunktion des Sticks für Seitenruder macht viele Simulationen noch realistischer. Der stabile Stick hält dank großer Saugnäpfe besonders fest am Tisch.

Fazit: Wer klassische Flug- und Helikopter-Simulationen liebt, aber nicht viel Geld ausgeben will, findet mit dem F-22 Twister einen guten Flugpartner.

PC | PS | N64 | DC | GP

F-22 Twister
Flightstick

ca. 70 DM | Hersteller: Fanatec

http://www.fanatec.de

Der F-22 Twister eignet sich selbst für verwöhnte PC-Flieger als guter Flightstick

1

Force Feedback Joystick: rüttelstark

Der Symmetrische

Guillemot Force Feedback Joystick

Der Stick ist symmetrisch aufgebaut. So kann man ihn als Links- oder als Rechtshänder nutzen.

Ausstattung: Neben dem Stick gibt es ein Handbuch, eine Installations-CD, einen USB-Adapter und ein Netzteil. Der Joystick hat zwölf frei belegbare Funktionstasten, einen Schubregler und einen 8-Wege-Coolie-Hat.

Installation: Die Software ist leicht zu installieren. Man kann die Voreinstellungen nutzen oder schnell und einfach jede Taste mit einer von insgesamt 19 verschiedenen Funktionen belegen. Den Stick schließt man am Gameport oder am USB-Port an.

Qualität: Auf dem Tisch nimmt der massive Joystick sehr viel Platz weg. Leider ist er nicht mit Saugnäpfen ausgestattet. Wer also extreme Lenkbewegungen macht, sollte mit der anderen Hand den Sockel fixieren. Ansonsten reagieren die Buttons und der Schubregler recht schnell. Der Stick ermöglicht flotte Flugbewegungen. Die Rüttel-Technik bietet sehr realistische Empfindungen: Von feinen Vibrationen bis heftigem Ausschlagen ist alles drin.

Fazit: Der Guillemot-Stick kann sich ganz gut gegen die Microsoft-Rüttel-Sticks behaupten. Dank des noch günstigen Preises eine attraktive Alternative!

PC | PS | N64 | GP | USB

Force Feedback Joystick
Digitaler Joystick mit Rüttel-Technik

ca. 180 DM | Hersteller: Guillemot

http://www.guillemot.de

Der Stick bietet gute Rüttel-Technik und zwölf programmierbare Buttons zum fairen Preis

2

X36 (r.) und X35T: fliegen wie in echt

Der Profi-Flieger

Saitek X36 und X35T

Noch realistischere Flugerlebnisse kann man nur im Cockpit echter Flugzeuge erlangen.

Ausstattung: Der X36 verfügt über zwei 8-Wege-Coolie-Hats, drei Feuerknöpfe, einen „Pinkie Switch" (Taste für den kleinen Finger) und Raketenabschussknopf.

Der X35T bietet Schubregler, Ruderkontrolle, 4-Wege-Coolie-Hat, zwei Drehregler, Mauskontrolle, Feuerknopf sowie Kipp- und Modus-Schalter. Per Modus-Schalter kann man bis zu drei Einstellungen pro Button festlegen.

Installation: Die Installation der Software ist so einfach wie das Anschließen der beiden Geräte. Der X35T wird nur an den X36 gesteckt. Je nach Bedarf können nun bis zu 270 (!) Funktionen programmiert werden.

Qualität: Man erlebt mit dieser Kombination unglaublich lebensechte Flugerfahrungen. Allein schon für das realistische Gefühl, einen großen und massiven Schubregler beim Start durchzudrücken, sollte man unbedingt einen Testflug wagen!

Fazit: Durch die Funktionsvielfalt und durch den hohen Preis eignet sich diese Kombination nur für finanzkräftige Spieler und Leute mit ernsthaften Flug-Ambitionen, auch in der Realität.

PC | PS | N64 | DC | GP

X36 und X35T
Flightstick- und Schubregler-Kombination

ca. 300 DM | Hersteller: Saitek

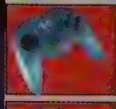
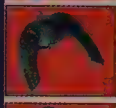
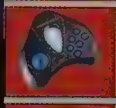
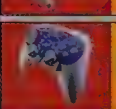
http://www.saitek.de

Anspruchsvoller Stick für echte Flieger – für Hobbypiloten aber zu teuer und zu kompliziert

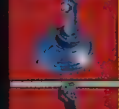
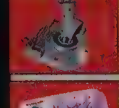
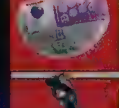
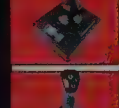
2

Symbole für die jeweiligen Anschlüsse:
SP Standard-Port der Konsole GP Gameport des PC USB USB (Universelle Serielle Schnittstelle)

Die besten aktuellen Gamepads im Überblick

	Note	Gerät	Hersteller/ Anbieter	System	Preis (ca.)	Beschreibung
	2	Game Pad USB	Arowana	PC, MAC	30 DM	Preisgünstiges Einsteiger-Pad. Die beiden Feuerknöpfe (Trigger) reagieren sehr schnell. Auch die vier programmierbaren Tasten sind leicht und intuitiv nutzbar. Das Pad liegt gut in der Hand. Leider reagiert das 4-Wege-Steuerkreuz zu ungenau.
	3	USB Intruder	Logic3	PC, MAC	30 DM	Im durchsichtig-grünen iMac-Design gibt es den USB Intruder. Das einfache Einsteiger-Pad verfügt über ein digitales 4-Wege-Steuerkreuz und je vier programmierbare Trigger und Buttons. Der Reaktionsweg der Tasten ist etwas zu lang. Nur für kleine Hände geeignet!
	2	P120	Saitek	PC	30 DM	Viel Spielspaß für wenig Geld bietet das Saitek P120. Der PC-Stick bietet vier schnell reagierende Feuerknöpfe und zwei Trigger. Auf dem 8-Wege-Steuerkreuz kann man einen mitgelieferten Mini-Joystick stecken. Dieser wird dann mit dem Daumen bedient.
	3	Eazee Pad	Fanatec	PC	30 DM	Das Pad kann mit drei Saugnäpfen aufgerüstet werden und hält erstaunlich gut am Tisch. Dazu gibt es einen Mini-Stick zum Anschrauben auf das Steuerkreuz. Das Pad eignet sich nur für sehr kleine Hände, und das Steuerkreuz ist etwas ungenau.
	1	Shock2 Analog Controller	Guillemot	Playstation	40 DM	Der Analog-Controller bietet eine sehr gute Ausstattung. Neben dem 8-Wege-Richtungskreuz verfügt er über acht Feuerknöpfe und zwei Mini-Joysticks. Dank zweier eingebauter Motoren ist er im Shock2- oder im NegCon-Modus einsetzbar. Mit rutschfester Gummierung.
	1	Stingray 64	Thrustmaster	Nintendo64	40 DM	Das Gamepad im Manta-T-Design gibt es mit grün-metallic-farbener Oberfläche. Es kann wahlweise im Turbo- oder Slowmotion-Modus eingesetzt werden. Das Pad verfügt über gut erreichbare sechs Buttons, einen Mini-Stick und ein D-Pad. Der Griff ist rutschfest.
	2	Shockhammer	Thrustmaster	Playstation	50 DM	Das Design des Dual-Shock-Controllers ist gewöhnungsbedürftig, aber er ist sehr rutschfest. Mit dem Pad kann man wahlweise digital oder analog spielen. Alle Tasten und das D-Pad sind gut erreichbar und reagieren relativ schnell und genau auf jedes Kommando.
	1	Astro Pad	Interact	Dreamcast	60 DM	Programmierbare Tasten besitzt das Pad zwar nicht, dafür aber die praktische Dauerfeuerfunktion. Es hat sechs Feuerknöpfe sowie zwei Schächte für Visual Memory und ist in vier Farben erhältlich.
	2	Moray Pad Digital USB	Interact	PC, MAC	60 DM	Das Digital-Pad bietet ein 8-Wege-Steuerkreuz und acht programmierbare Buttons. Es liegt gut in der Hand. Buttons und Steuerkreuz reagieren gut und relativ schnell. Dank Adapter kann das Pad wahlweise an den Gameport oder den USB-Anschluss gesteckt werden.
	3	Cyber Shock	Blaze	Playstation	60 DM	Wahlweise im Analog- oder Digital-Modus kann das Pad mit Vibrationseffekt eingesetzt werden. Das Turbofeuer ist frei programmierbar. Extra: Es passen fünf verschiedene Analog-Sticks in die Stickhalterung. Das Pad ist eher für kleinere Hände geeignet.
	2	Maxfire G-890	Genius	PC	70 DM	Das Pad ist gleichzeitig Pad, Stick und dank eines Lenkkranzes auch Lenkrad. Es bietet zehn Tasten, einen Mini-Stick und ein 8-Wege-Steuerkreuz. Es verfügt über Vibrationsmotoren, die unabhängig vom Spiel arbeiten. Man kann sie bestimmten Tasten zuordnen.
	1	Quantum Fighter Pad	Interact	Dreamcast	70 DM	Ein ideales Pad für Fightspiele wie „Virtua Fighter 3tb". Die acht Feuerbuttons sind frei programmierbar. Der rutschfeste Stick verfügt auch über eine komfortable automatische Feuerfunktion.
	1	SideWinder Game Pad Pro	Microsoft	PC, MAC	90 DM	Das Pad liegt bestens in der Hand. Der 8-Wege-Controller kann zwischen Digital und Analog umgeschaltet werden. Im Analog-Modus ist das Pad besonders feinfühlig. Dazu kommen zwei Trigger und sechs Aktionstasten. Diese können doppelt belegt werden. Gibt es mit USB.
	1	Hammerhead Digital	Interact	PC, MAC	90 DM	Bis zu vier Hammerheads können direkt miteinander verbunden und über den Gameport angeschlossen werden. Im Single-Player-Modus ist auch der Anschluss am USB-Port möglich. Das Pad bietet ein digitales D-Pad, Autofeuer und zehn programmierbare Tasten.
	1	PX3000	Saitek	PC, MAC	100 DM	Ein echter Allrounder! Neben vier Feuerknöpfen, vier Triggern und einem analogen Joystick gibt es auch einen einstellbaren Bewegungssensor. Geeignet vor allem für kleine und mittelgroße Hände.
	2	HammerHeadFX	Saitek	PC	100 DM	Das X6-33M ist ein vielseitig einsetzbares Pad. Es kann zwischen Analog- und Digital-Modus umgeschaltet werden. Die vielen programmierbaren Knöpfe können anfangs etwas verwirren. Dank Throttle auch für Flugsimulationen geeignet.
	1	Evolution Pad	Vidis Electronics	Playstation	100 DM	Das voll programmierbare Analog-/Digital-Pad mit Bewegungssensor ermöglicht einfaches Steuern in vielen Spielen. Es ist besonders für Leute mit größeren Händen geeignet. Die Dual-Shock-Funktion ist wahlweise abschaltbar und kann in der Stärke eingestellt werden.
	1	SideWinder Dual Strike USB	Microsoft	PC, MAC	130 DM	Das außergewöhnliche Pad verfügt über ein 8-Wege-Steuerkreuz, sechs programmierbare Tasten, zwei Trigger, eine Umschalttaste und ein Drehgelenk. Hat man sich erst einmal daran gewöhnt, kann man gerade bei 3D-Spielen die Figuren schneller und gezielter lenken.

Die besten aktuellen Joysticks im Überblick

	Note	Gerät	Hersteller/ Anbieter	System	Preis (ca.)	Beschreibung
	2	WingMan Attack	Logitech	PC	40 DM	Der Einsteiger-Joystick verfügt über einen relativ präzisen Schubregler und vier programmierbare Funktionstasten. Sie sind leicht erreichbar. Der Stick selbst bietet einen recht ordentlichen Widerstand. Er ist jedoch nur für größere Hände gebaut.
	2	iRage Warrior USB	Hama	PC, MAC	40 DM	Im grün-durchscheinenden iMac-Design bietet Hama den Einsteiger-Stick an. Er hat vier Feuertasten und einen Regler für die Schubkontrolle. Dank USB ist der Stick einfach anzuschließen. Trotz der relativ großen Saugnäpfe verrutscht er dennoch bei heftigeren Aktionen.
	2	ST110	Saitek	PC	50 DM	Guter Einsteiger-Joystick mit sensibel abgestimmtem Schubregler und vier Feuerknöpfen. Unter dem stabilen Standfuß gibt es sogar extra einen Kabelstauraum. Der Stick bietet genügend Widerstand, um auch feine Lenkkorrekturen problemlos auszuführen.
	1	Hellfire	Fanatec	Playstation	50 DM	Der stabile Flightstick erlaubt realistische Flugsimulationen mit Flugzeug und Helikopter. Durch sein Gewicht und vier starke Saugnäpfe bleibt er selbst bei wilden Lenkbewegungen stehen. Er bietet vier Buttons und einen 4-Wege-Coolie-Hat. Prima Leistung für wenig Geld!
	2	CrossCheck Digital	Boeder	PC	50 DM	Wer kleine oder mittelgroße Hände hat, wird gut mit dem Stick klar kommen. Er bietet zwölf programmierbare Funktionsknöpfe, einen sensiblen Schubregler und einen 4-Wege-Coolie-Hat. Trotz breiten Sockels ist er aber nicht sehr standhaft. Der Stick bietet etwas zu wenig Widerstand.
	1	Raider Pro Digital USB	Interact	PC, MAC	70 DM	Dank Adapter kann der digitale Stick wahlweise am Game- oder USB-Port angeschlossen werden. Er verfügt über sechs programmierbare Buttons, einen relativ präzisen Schubregler und einen 8-Wege-Coolie-Hat. Die vier großen Saugnäpfe machen auch wilde Aktionen möglich.
	1	SP550	Saitek	PC	70 DM	Der SP550 besteht aus zwei Geräten in einem: einem Joystick und einem Gamepad. Man kann beide einzeln benutzen. Steckt man sie jedoch zusammen, erhöhen sich deutlich Einsatzgebiete und Spielkomfort. Die Tasten sind alle programmierbar. Für Fight und Flug geeignet.
	2	Flight 2000 Digital USB	Genius	PC, MAC	70 DM	Der digitale USB-Stick ist durch sein massives Gewicht relativ rutschfest. Er reagiert ganz ordentlich auf jedes noch so kleine Flugmanöver. Alle acht Knöpfe sind programmierbar. Der Stick schaltet automatisch bei Bedarf zwischen Analog und Digital um. Er ist eher einfach verarbeitet.
	2	WingMan Extreme Digital 3D	Logitech	PC	80 DM	Dank des drehbaren Griffs und gut gehenden Schubreglers im Sockel lässt sich der digitale Stick sehr leicht bedienen. Er verfügt auch über sechs programmierbare Tasten. Leider ist er nicht ganz so stabil wie er aussieht und kippt schnell bei temperamentvolleren Aktionen.
	2	Cyborg Stick 2000	Saitek	PC	80 DM	Robuster und wandlungsfähiger Stick im absoluten Techno-Look. Per Inbus-Schlüssel kann er für Links- und Rechtshänder umgebaut werden. Macht dank Twist-Funktion schnelle Reaktionen möglich. Nur die etwas schwammige Führung trübt den guten Eindruck.
	2	Pro Shock Arcade	Blaze	Playstation	80 DM	Wer weniger Flugsimulationen und mehr Fightspiele mag, ist mit dem Pro Shock Arcade auf der richtigen Seite. Damit kann man daddeln wie in einer Spielhalle. Der stabile Stick verfügt über acht Buttons und unterstützt Rüttel-Effekte.
	2	Blackhawk Digital	Gravis	PC	80 DM	Der digitale Joystick liegt bestens in der Hand und ermöglicht sehr präzise Lenk- und Schießmanöver. Er ist nur für Leute mit großen und mittelgroßen Händen optimal geeignet. Die Standfestigkeit ist ordentlich.
	1	TopGun Platinum	Thrustmaster	PC	80 DM	Offiziell lizenzierter „Top Gun"-Joystick. Ideal für rasante Luftgefechte durch sehr schnellen Action-Trigger und drei günstig angebrachte Buttons. Verfügt auch über einen 4-Wege-Coolie-Hat. Kann auf Wunsch auch mit Extra-Pedalen genutzt werden.
	3	Cyclone Digital USB	Interact	PC, MAC	100 DM	Der symmetrisch gebaute digitale Stick ist für Links- und Rechtshänder geeignet. Er bietet neun programmierbare Funktionstasten, einen 8-Wege-Coolie-Hat und einen relativ präzisen Throttle. Der Stick hat nur etwas schwachen Widerstand und besonders standfest ist er auch nicht.
	2	Jet Leader 3D USB	Guillemot	PC, MAC	110 DM	Der Jet Leader ist mit einem 8-Wege-Coolie-Hat, einem feinfühligen Schubhebel und acht programmierbaren Tasten ausgestattet. Die Hand-Auflage ist höhenverstellbar. Der Stick ist symmetrisch aufgebaut. So kann er von Links- und Rechtshändern genutzt werden.
	2	Cyborg Stick 3D	Saitek	PC, MAC	130 DM	Egal ob Links- oder Rechtshänder, ob mit kurzen oder langen Fingern, der Cyborg kann auf jede Hand passend eingestellt werden. Im Lieferumfang ist ein Inbus-Schlüssel, mit dem man sogar den Neigungswinkel des Sticks verändern kann. Gibt es auch in der USB-Version.
	1	Panther XL	MadCatz	PC, MAC	140 DM	Wie ein Panther liegt der Joystick tatsächlich auf dem Tisch. Somit kann man ihn bequem mit beiden Händen auch für wilde Kampf-Action nutzen. Er verfügt über 17 (!) programmierbare Tasten und sogar einen Trackball und ist somit für nahezu jeden Spieletyp geeignet.
	1	Sidewinder Force Feedback Pro	Microsoft	PC, MAC	270 DM	Der Klassiker unter den Rüttel-Sticks! Der stabile Digital-Stick bietet dank zweier starker Motoren und bester Verarbeitung Dauerspielspaß. Die Steuerung reagiert sehr fein selbst auf kleinste Korrekturen. Der Stick ist immer noch teuer. Ohne Rütteltechnik kostet er 140 Mark.

Alle Angaben ohne Gewähr

Video

Lange galt das Jahr 2000 als Tor zur technologischen Zukunft – jetzt ist das neue Jahrtausend da. Welche Videospiel-Versprechen werden sich für Dich erfüllen?

Der Mini-Roboter von Bandai wird über das Spiele-Handheld „Wonderswan" gesteuert

Das DD64 eröffnet den N64-Spielern in Japan die Online-Welt

Videospiele 2000 sind schlau!

Künstliche Figuren wirken immer lebendiger

Von künstlicher Intelligenz schwärmen die Superhirne in Silicon Valley und Tokio seit Jahrzehnten. Bislang vergeblich: Trotz mächtiger Fortschritte in Hard- und Software sind die Maschinen eher unbegabte Schüler. Ein Roboter als Kumpel, ein Tamagotchi mit Grips? Vergiss es!

Inzwischen sind die Ansprüche gesunken. Die Forscher sprechen weniger oft von „Künstlicher Intelligenz" (KI), sondern von „Artificial Life" (AL), zu deutsch „Künstliches Leben". Dieses Gebiet ist auch für Videospieler spannend. So behauptet Sony von der Playstation 2, sie habe die Fähigkeiten, Gefühle zu simulieren, und bezeichnet die CPU deshalb als „Emotion Engine", also „Gefühlsmaschine".

Hinter „AL" steckt ein einfacher Gedanke: Richtig denken werden künstliche Wesen auch im Jahr 2000 noch nicht – im Verhalten aber gleichen sie sich der Realität immer mehr an. Zwei „AL"-Disziplinen sind für Sega-, Sony- und Nintendo-Spiele wichtig: die realistische grafische Darstellung „lebender" Wesen, was leistungsfähige 3D- und Grafik-Hardware braucht.

Wichtiger noch sind die Formeln unter der Haut künstlicher Charaktere: Statt einem Wesen jeden Schritt vorzugeben, erlaubt die Software Wahlmöglichkeiten. Jede Handlung wird aufgrund komplizierter Formeln in Echtzeit individuell berechnet.

Ob sich Deine künstlichen Gegner bald flexibel und schlau verhalten, hängt von zwei Dingen ab: von starker Hardware (etwa „Emotion Engine") und von hoch entwickelter Software zur Gefühls- oder Verhaltenssynthese. Diese Programme sind künftig *das* Werkzeug für den Spieleerfinder.

Bitte berühren: Diese Sega-Fische werden von Dreamcast-ähnlicher Hardware („Naomi") simuliert und reagieren auf den Finger am Touchscreen

Sonys Playstation 2 spielt DVD-Filme und Spiele in Bestqualität ab

Videospiele 2000 sind mobil!

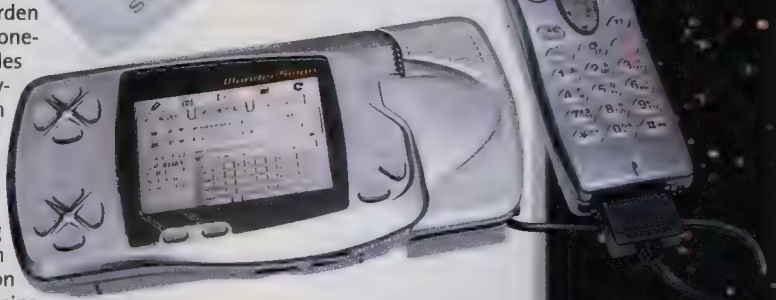
Klein, stark und anwenderfreundlich

Die erfolgreichste Videospiel-Hardware der Welt ist der tragbare Nintendo-„Oldie" Game Boy. In Japan gibt es derzeit nur ein Gerät, das sich noch schneller verkauft: der Playstation-Zusatz PocketStation. Bei uns kommt er leider wahrscheinlich nicht.

Beide Geräte haben den Vorzug Mobilität gemein und weisen damit ganz klar in die Zukunft. Neben persönlichen Papieren, Fahrkarten und Hausschlüssel will der Mensch des 21. Jahrhunderts auch seine hart erkämpften Spielstände auf Reisen dabei haben, unterwegs bearbeiten, tauschen oder digital verschicken.

Die Winzlinge der Zukunft werden sich als leistungsfähige Stand-Alone-Geräte bewähren (etwa in Form des angekündigten 32-Bit-Game-Boy-Nachfolgers). Sie taugen jedoch auch als intelligente Spielstand-Speicher – darin sind sich Sega, Sony und Nintendo einig. Via Infrarot tauschen PocketStation & Co. Spieledaten aus. Gleichzeitig werden Handheld-Konsolen zum besten Freund des Handys: Schon jetzt haben japanische Handhelds eine Schnittstelle zum tragbaren Telefon und sind in Tokio unter anderem als mobile E-Mail-Zentrale im Einsatz.

Der Playstation-Zusatz „PocketStation" (l.) verkauft sich in Japan besser als Dreamcast und N64 zusammen



Tamagotchi-Erfinder Bandai ist bereits in der Zukunft angekommen und bietet japanischen Käufern seines Game-Boy-Konkurrenten „Wonderswan" eine Schnittstelle zum Handy

Sony-Robo Aibo gibt's dieses Jahr in Deutschland – mit Schnittstelle zur Playstation 2!

spiele 2000

Videospiele 2000 sind musikalisch!

Clevere Soundkulissen und neuartige Controller

Lange Zeit konzentrierten sich die Videospiel-Erfinder auf bessere Grafik. Erst mit der CD-ROM verbesserte sich auch der akustische Aspekt. So sind Musik in CD-Qualität und sogar Raumklang längst Standard. Jetzt fehlt nur noch ein interaktiver Soundtrack. Nintendos „The Legend of Zelda" hat den akustischen Weg bereits vorgegeben, sodass Du ab 2000 noch mehr um die Ohren bekommst: Heute holt sich das Spiel die fertige Musik direkt von CD. Doch Sony-, Sega- und Nintendo-Klangkünstler wollen eine Soundkulisse schaffen, die sich ständig der aktuellen Spielsituation, Deinen Bewegungen und Handlungen anpasst.

Das Spiel bestimmt den Sound

Eine solche Musik wird nicht mehr von CD eingespielt, sondern muss genau wie die 3D-Grafik in Echtzeit berechnet werden: Der Digital-Komponist gibt dazu ein Grundmuster, Themen und Effekte vor, die Software errechnet den jeweils passenden Sound.

Hand in Hand mit der Forschung auf diesem Gebiet entsteht derzeit ein neuer Spiele-Typ, der ab diesem Jahr auch in die westliche Welt gelangt: musikalische Spiele, die dank aufwendiger Controller-Hardware rocken. Ab März gibt es „Beatmania". Danach werden von Konami Europa weitere Disco- und Dancefloor-Titel angeboten, darunter etwa „DanceDanceRevolution" und „DrumMania".

Mit den CDs kommen neue Controller, Plastik-Gitarre und Synthie-Drums. Das normale Joypad hat ausgedient: In all diesen innovativen Spielen steuerst Du keine Spielfigur, sondern schaffst eigenen Sound: mit schnellen Handgriffen, mit Trommelwirbeln und Scratchen auf analogem Plattenteller!

Das Jahr 2000 bringt einen neuen Spieletyp und witzige Zusatz-Hardware: Die Produkte der „Beatmania"-Serie von Konami spielst Du mit futuristischen Spezial-Controllern. „DrumMania" (o.) gibt's für die Playstation 2

Videospiele 2000 sind vernetzt!

Alles zu können, gehört zur Grundausstattung

Für viele Spieler ist der wichtigste Aspekt am nächsten Videospiel-Jahrtausend die Flexibilität der neuen Hardware: Dreamcast, Playstation 2 & Co. taugen als Internet- und E-Mail-Terminals, DVD-Player und Multimedia-Stationen.

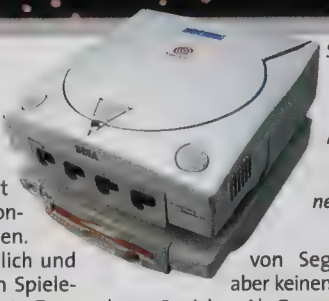
Einige der Zukunftsfähigkeiten gibt es bereits im Lieferumfang: Das Sega Dreamcast enthält ab Werk ein Modem, die Playstation 2 wiederum lässt sich serienmäßig als Abspielgerät für DVDs benutzen. Auf diese Fähigkeiten wollen sich Sega, Sony und Nintendo aber nicht beschränken. Sie öffnen sich auch alle anderen Türen in die digitale Zukunft: Die Playstation 2 etwa besitzt PCMCIA-, USB- und Firewire-Buchsen, das heißt, sie versteht sich anders als die derzeitige Playstation mit fast allen Geräten der Elektronik- und PC-Branche.

Jeder versteht jeden

Mit welchen Video-, Sound- und Multimedia-Geräten die angekündigte Sony-Hardware letztendlich Kontakt aufnimmt, möchte der Hersteller noch nicht verraten. Sicher ist jedoch, dass die Playstation 2 in jeder Beziehung flexibler sein wird als ihr Vorgänger und zum elektronischen Mittelpunkt des Wohnzimmers oder Deiner Bude taugt. Unverzichtbar ist dabei nach Sonys Ansicht eine schnelle Verbindung ins Internet: Künftige Software-Generationen möchte der Hersteller nicht nur über Ladengeschäfte, sondern auch online vermarkten.

Nintendo sieht das ähnlich und hat in Japan soeben einen Spiele-Download-Dienst gestartet. Zum Online-Spaß benötigt der Spieler die in Japan brandneue Zusatz-Hardware 64DD, die nicht nur als Modem, sondern auch als Massenspeicher dient. Leider ist eine Veröffentlichung des 64DD in Europa nicht mehr geplant.

Ein Modem besitzt das im Herbst '99 bei uns erschienene Dreamcast von Sega bereits, aber keinen beschreibbaren Speicher: Als Gegenstück zum 64DD kündigt Sega ein Zip-Laufwerk fürs Dreamcast an, technisch identisch mit dem Zip-Laufwerk für PC. Da die Hardware einen USB-Port besitzt, sorgt das Zip-Laufwerk für die Verbindung zur Zukunft: Neben einem digitalen Fotoapparat munkeln Videospiel-Propheten auch von einem Dreamcast-Drucker.



Segas starke Dreamcast-Konsole hat mit einem Modem und Internet-Zugang das neue Zeitalter eingeläutet

INFO

Weitere Trends

Neben den hier genannten Jahr-2000-Neuheiten liegen der Industrie noch andere Versprechen im Mund. Warum wir „echtes 3D", Raumklang & Co. nicht unter „2000" berücksichtigen, verraten folgende Einschätzungen:

Echtes 3D
Klar kommen irgendwann Fernseher und Brillen, die einen perfekten räumlichen Eindruck erschaffen. Schließlich forschen daran weltweit alle TV- und Display-Firmen. Eine vernünftige Technologie für den Massenmarkt haben die Spezialisten aber noch nicht gefunden. Preisgünstige Wunder-Displays für jedermann wird es deshalb wohl auch im Jahr 2000 nicht geben.

Online-Duelle
Für Videospieler bleiben Multiplayer-Gefechte im Jahr 2000 ebenfalls noch Zukunftsmusik: Selbst in Segas ehrgeiziger Internet-Strategie stehen Online-Spiele gegen menschliche Gegner an letzter Stelle und werden in Europa im Jahr 2000 nicht mehr verwirklicht. Der Grund: Noch sind nicht alle technischen Probleme gelöst.

Optik wie im Kino
Das ist ein strapaziertes Schlagwort. Wer sich nach Hollywood-Optik sehnt, geht ins Kino. Überzeugte Videospieler wissen: Spätestens in ein, zwei Jahren werden die Leute dank neuer Konsolen- und TV-Technik von „Sound und Optik wie im Videospiel" schwärmen.

Raumklang
Surround-Sound auf der Konsole funktioniert bereits seit Jahren – bislang hat das nur kaum jemand bemerkt. Denn die dazu benötigten vier oder gar mehr Audio-Boxen kosten ein Vielfaches der Konsolen-Hardware und bringen doch nur ein kleines akustisches Plus. Viel wichtiger als Rundum-Raumklang ist für Videospieler ein hundertprozentig interaktiver Soundtrack. Erst passende Musik und lippensynchrone Sprache machen Spaß!

Text: Winnie Forster

Vier lassen es krachen

SCREEN POWER PUR

Damit trickst dich keiner mehr aus:

Als neuer Abonnent BRAVO SCREENFUN bekommst du nicht nur monatlich eine geballte Ladung Spiele- und Computer-Know-how vom Feinsten ins Haus, sondern **oben drauf** noch **drei** BRAVO SCREENFUN Ausgaben, die es nicht mehr zu kaufen gibt. **Und der Knüller:** Dazu gibt's das sagenhafte BRAVO ScreenFun-Sonderheft „BRAVO ScreenTrix", das jeden Game-Fan zum Insider werden lässt.

Einfach screenfuntastisch!

Fun total!
12 x BRAVO ScreenFun + 3 Hefte + 1 x BRAVO ScreenTrix

Deine Abo-Vorteile

Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg.

JA, ich will BRAVO SCREENFUN ***bequem im Abonnement zum gleichen Preis wie am Kiosk für halbjährlich DM 27,00 beziehen.***

Die Zustellgebühr trägt der Verlag und die Belieferung kann ich jederzeit zum nächsterreichbaren Heft beenden! Das Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte erhalte ich dann umgehend zurück. Das Heftpackage (316) kann ich in jedem Fall behalten. Ich bin damit einverstanden, dass mir der Heinrich Bauer Verlag telefonisch weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen). Die erste Zeitschrift wird mir in ca. 4 Wochen zugestellt. Bitte liefern Sie an folgende Adresse:

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

OV 03/005 02/01729

Gewünschten Zahlungsrhythmus bitte ankreuzen:

❑ 1/2 jährlich ❑ jährlich

Kontonummer

Geldinstitut BLZ

Telefon

✗ 1. Unterschrift

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls du noch keine 18 Jahre alt bist.)

Vertrauensgarantie:
Ich weiß, dass ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg widerrufen kann. Dieses Angebot ist gültig bis zum 30.04.2000 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

Datum ✗ 2. Unterschrift Geburtsdatum

Du versäumst ab sofort keine BRAVO SCREENFUN Ausgabe mehr!

Du zahlst keine Zustellgebühr!

Du bekommst die vier Hefte noch dazu!

Du kannst das Abo jederzeit wieder kündigen!

Vertrauensgarantie: Ich weiß, dass ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg widerrufen kann. Die Bestellung habe ich abgeschickt

Abo-Hotline
0180/530 14 17*
*(DM 0,24/Min.)
Fax 040/3019-8182

schnäppchen Liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleich geblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

Hier findet Ihr gute und günstige Hardware (Stand Mitte Dez.)

PC-KOMPLETTSYSTEME

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	969 Mark	PC ohne Monitor, Intel Celeron 400, 64 MB RAM, 15,2-GB-HDD, 8-MB-AGP-Grafikkarte, CD-ROM, Soundblaster	Computer Connection
Mittelklasse	1842 Mark	PC ohne Monitor, Pentium III 500, 64 MB RAM, 20,3-GB-HDD, 32-MB-AGP-Grafikkarte, DVD-ROM, Soundblaster	Siewert und Kau
Spitzenklasse	2412 Mark ▼	PC ohne Monitor, Pentium III 600, 64 MB RAM, 20,3-GB-HDD, 32-MB-AGP-Grafikkarte, DVD-ROM, Soundblaster	Siewert und Kau

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Standardklasse (Sockel 7 / AMD K6)	169 Mark	DFI K6-XV3+	Schiwi
Standardklasse (Slot 1 / Pentium III)	349 Mark ■	Asus P2B-L ATX mit 440-BX-Chipset	CP GmbH
Standardklasse (Slot A / AMD Athlon)	345 Mark ■	FIC SD11	CP GmbH

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
Intel Celeron 466 MHz	219 Mark	Schiwi
Intel Pentium III 500 MHz	489 Mark ■	LiComp
AMD Athlon 550	579 Mark ▼	LiComp
Intel Pentium III 600	999 Mark ▼	Schiwi

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole plus Dual Shock	199 Mark ▼	Media Markt*
Ferrari-Lenkrad „Shock2" mit Pedale	119 Mark ■	Theo Kranz Versand
Memory Card 8 MB	17 Mark ▼	For Play
Joypad-Verlängerung	8 Mark ■	For Play

*in Bayreuth, zeitlich begrenztes Angebot

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole	229 Mark ▼	Freak's Show
Joypad SV362 Shark	60 Mark ■	Freak's Show
Memory Card 8 MB	60 Mark ■	Theo Kranz Versand
Logic3-Lenkrad „3 in 1"	90 Mark ■	Freak's Show

SEGA DREAMCAST

	Preis	Anbieter
Dreamcast – Grundgerät	399 Mark ▼	Media Markt*, Saturn*
Sega Control Pad	50 Mark ▼	For Play
Sega Memory Card	50 Mark ▼	For Play
Sega Racing Controller	120 Mark	For Play

*nur in Köln, zeitlich begrenztes Angebot

SOUNDKARTEN

Test in Heft 2/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	45 Mark ■	Creative Labs 128, 16 Bit, 2 Speaker	Checkpoint
Mittelklasse	317 Mark ▼	Creative Labs Soundblaster Live!	Cattronic
Spitzenklasse	512 Mark ▼	Guillemot Maxi Studio ISIS	Checkpoint

GRAFIK-KARTEN

Test in Heft 6/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (3D-Beschleuniger)	199 Mark ■	STB Voodoo3 2000 Bulk, 16 MB	CP GmbH
Spielerkarte (3D-Bescheuniger)	359 Mark ▼	Creative 3D Blaster Ultra, 32 MB	Echo
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger mit TV-Out)	589 Mark ■	Guillemot Maxigamer Prophet 32 MB	CP GmbH

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	89 Mark	Acer CD-640 40-fach	CP GmbH
Mittelklasse	95 Mark ■	Liteon 48-fach	CP GmbH
Spitzenklasse	109 Mark ■	Asus CD-S500 50-fach	CP GmbH

MONITORE

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (70 kHz, TCO 99)	291 Mark ▼	Belinea 102020	Cattronic
17 Zoll (70 kHz, TCO 99)	435 Mark ▼	Belinea 103015	Cattronic
19 Zoll (95 kHz, TCO 99)	739 Mark ▼	Belinea 106020	Schönsee-Datentechnik

TINTENSTRAHL-DRUCKER

Test in Heft 9/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	179 Mark	HP Deskjet 610C	CP GmbH
Mittelklasse	357 Mark ▼	Epson Stylus Color 740	Checkpoint
Spitzenkl.(DIN A3, 1440 dpi)	669 Mark ■	HP Deskjet 1120C	CP GmbH

Anbieter-Nachweis

Cattronic · Johann-Clanze-Straße 28 b + c · 81369 München · Tel.: (089) 74 35 32 30 · Fax: (089) 74 35 32 50
Checkpoint · Ringstraße 43 · 38855 Wernigerode · Tel.: (03943) 90 62 08 · Fax: (03943) 90 62 09
Computer Connection · Liesegangstr. 15 · 40211 Düsseldorf · Tel.: (0211) 355 96 60 · Fax: (0211) 35 59 66 29
CP GmbH · Kirschberg 25-27 · 64347 Griesheim · Tel.: (01805) 60 06 06 · Fax: (06155) 60 06 16
Echo · Grimmstraße 24 · 10967 Berlin · Tel.: (030) 69 40 99 73 · Fax: (030) 69 40 99 72
For Play · Klosterstraße 13 · 67655 Kaiserslautern · Tel.: (0631) 360 94 59 · Fax: (0631) 360 87 23
Freak's Show · Alfred-Krupp-Straße 24 · 48291 Telgte · Tel.: (02504) 93 30 33 · Fax: (02504) 93 30 99
LiComp · Auf der Herrschwiese 11-13 · 49716 Meppen · Tel.: (05931) 856 60 · Fax: (05931) 856 62
Media Markt, Saturn Hansa · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Schiwi · Gutenbergring 40 · 22848 Norderstedt · Tel.: (040) 52 87 58 10 · Fax: (040) 52 87 58 70
Schönsee Datentechnik · Mannesmannstraße 4 · 50996 Köln · Tel.: (02236) 398 10 · Fax: (02236) 39 81 33
Siewert und Kau · Walter-Gropius-Straße 12a · 50126 Bergheim · Tel.: (02271) 76 33 00 · Fax: (02271) 763 32 80
Theo Kranz Versand · Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg · Tel.: (0180) 521 18 44 · Fax: (0931) 57 16 02

Text: Ulrike Goreßen

Alle Angaben ohne Gewähr. Wenn Ihr noch günstigere Produkte findet, dann schreibt uns!

DER AKTUELLE TREND

Niemand gibt gern mehr Geld aus als nötig. Doch gerade der PC-Markt ist bekannt für seine massiven Preisschwankungen. Damit Du Dich nicht über einen zu teuren Einkauf ärgerst, findest Du hier die momentanen Markttrends: Bei welcher Hardware lohnt es sich, zuzugreifen, wo wartet man besser ab?

Gleichbleibender Preis: Der Preis für **Arbeitsspeicher** ist zur Zeit noch sehr hoch und stabil. Selbst der Preis für Grafikkarten mit 32 MB RAM bleibt auf dem Vormonats-Niveau.

Die Aussichten: Frühestens zur Messe CeBit (Ende Februar 2000) werden die Preise spürbar fallen.

Billig wie nie: Der Preis für **Festplatten** fällt wieder einmal sehr deutlich – vor allem ab einem Speichervolumen von mindestens 10 GByte ist der Preisnachlass deutlichst spürbar. Kleinere Platten steigen dagegen sogar wieder im Preis. Tipp: Tagespreise bei verschiedenen Händlern abfragen und bei stabilerem Preis kaufen.

Knappes Angebot: Zu Weihnachten wurden so viele günstige **17-Zoll-Monitore** verkauft, dass nun fast nur noch die teuren Markengeräte in den Läden sind. Deshalb: Wer nicht unbedingt einen Profi-Bildschirm benötigt, sollte auf den günstigen Nachschub warten.

Alle meine

Ein Raumschiff mit riesigen Welten: Norns, Grendels und Ettins kämpfen darauf um die Vorherrschaft. Du spielst in der Lebens-Simulation Gott.

Welten voller Details: Im Lebensbereich der Norns gibt es beispielsweise eine Gruft, in der Du verstorbene Norns begraben kannst

Norn-Welt

Geburtshelfer: Damit Du nicht warten musst, bis ein Norn ausschlüpft, kannst Du ein Norn-Ei in der Brutmaschine ausbrüten lassen

Lege-Maschine: Soll die Norn-Population etwas angekurbelt werden, spuckt die Maschine auf Knopfdruck Eier aus

Superlearning für Norns: Creatures können sprechen lernen. Um diesen Prozess zu beschleunigen, setzt man sie im Klassenzimmer in der Norn-Welt vor eine Lernmaschine

Raumschiff

Die Zentrale des Raumschiffs enthält Kommandobrücke und Antrieb sowie Schleusen zwischen den Lebensräumen von Norns, Grendels und Ettins

Grendels mögen's sumpfig: In der Dschungelwelt leben sie zwischen Killerbienen und Morast. Mit der Samenbank sorgst Du für neue Tiere und Gewächse

Grendel-Welt

Killerpool für Bösartige: Die Piranhas im Teich lieben Frischfleisch. Wer hier hineinfällt, wird in Sekundenschnelle bis auf die Knochen abgenagt. Ein guter Platz, um eine Falle aufzustellen...

Ettin-Welt

Das Volk der diebischen Ettins fühlt sich in der Wüste am wohlsten. Für Unruhe sorgt dort ein Vulkan. Du kannst nachhelfen, wann er ausbrechen soll

Creatures

Die putzigen Norns besitzen künstliche Intelligenz und können sogar sprechen

Über Schleusen im Raumschiff gelangen die Creatures in die einzelnen Welten

Maschine zur automatischen Grendel-Abwehr: Verknüpfe dazu einen Wesens-Detector, ein Schlammgewehr und einen schwebenden Untersatz miteinander

Aqua-Welt

Die Wasserwelt ist ein Ort für Fisch-Liebhaber. Hier tummeln sich weder Ettins noch Grendels oder Norns. Statt dessen kannst Du in aller Ruhe Fische züchten und beobachten

Hungrig!" Der kleine Norn Tilo macht sich auf die Suche nach etwas zu essen. Doch bevor er seine Pflanze zu Ende knabbern kann, wird er von einem Grendel überfallen. Das drachenartige Ungeheuer haut ihm mit Gedöns seine Pranken um die Spitzohren, bis der Kleine seinen Geist aufgibt – das Leben ist hart in den Weiten des Weltalls.

In einem überdimensionalen Raumschiff kämpfen im dritten Teil von „Creatures" drei Arten von Lebewesen um die Macht. Die bösartigen Grendels schlagen mit Gebrüll um sich. Die diebischen Ettins klauen, was nicht niet- und nagelfest ist. Und die knuddeligen Norns wissen gar nicht, wie sie sich zur Wehr setzen sollen. Wenn Du sie vor dem Aussterben retten willst, musst Du sie vor den anderen schützen.

Zur Verteidigung steht eine Vielzahl von Maschinen zur Verfügung. Sie sind überall in der Gegend verstreut und können beliebig miteinander kombiniert werden. Aus einem fliegenden Untersatz, einem Schlammgewehr und einem Grendel-Detector lässt sich zum Beispiel eine prima Waffe konstruieren. Kommt ein Grendel vorbei, folgt ihm die Maschine automatisch und beschießt ihn.

Die Kombinationsmöglichkeiten von Maschinen sind riesig und bleiben völlig Deiner Kreativität überlassen. Viel Geduld ist jedoch erforderlich, um die Eigenschaften einzelner Bauteile herauszufinden und sie richtig zusammenzuschließen. Tüftler kommen voll auf ihre Kosten, Ungeduldige nervt's.

„Creatures 3" hat kein klar vorgegebenes Spielziel. Wer keine Lust hat, den Norns zu helfen, kann sich auch auf die Seite der Grendels schlagen. Oder man konzentriert sich auf die Erziehung der Creatures und lässt das Kämpfen ganz sein. **Das Programm ist wie eine riesige Spielwiese, die Aktionsmöglichkeiten in verschiedene Richtungen offen lässt.** Dabei wimmelt es in allen Lebensbereichen des Raumschiffs von liebevoll gestalteten Details, die erforscht werden wollen.

Das Spiel hat auch einen wissenschaftlichen Hintergrund: Norns, Ettins und Grendels sind mit einer komplizierten künstlichen Intelligenz ausgestattet. Sie führen selbständig Aktionen aus und sind lernfähig. Die Technologie wird ständig weiterentwickelt. Die niedlichen Norns dienen dabei dem Zweck, herauszufinden, wie man das menschliche Gehirn simulieren kann.

PC | PS | N64 | DC | D

Creatures 3

Lebens-Simulation für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Mindscape | 1 Spieler

Min.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 300 MB HD, 16-Bit-Soundkarte, 2-MB-Grafikkarte, Win 95/98, 4-fach-CD-ROM

Gestaltung 1 | Action 2 | Dauerspaß 1

Spielwiese voller Aktionsmöglichkeiten, super Grafik, Maschinenbau für Tüftler

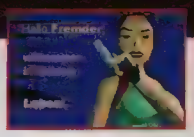
Es erfordert viel Geduld, die Welten und Maschinen genau kennen zu lernen

Schicksale lenken, Kreaturen züchten und Maschinen bauen: vielseitige Lebens-Simulation

2

Text: Christiane Strobel

Powerpoint-Workshop



Präsentier Teil 1: Gliederung

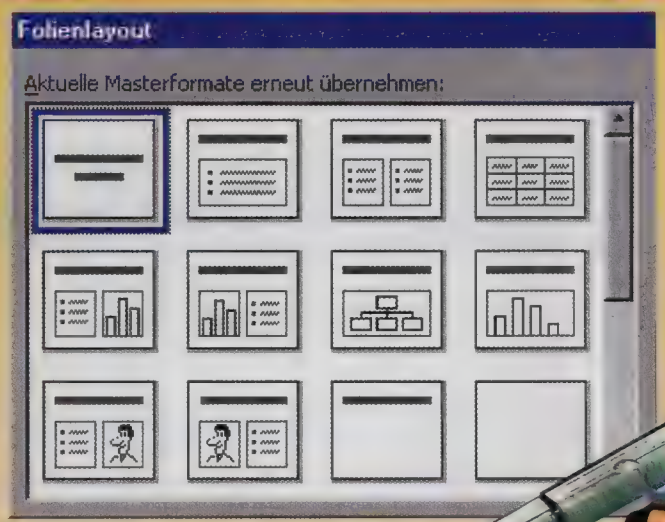
Irgendwann erwischt es jeden: Du musst ein Referat halten. Schlaue Köpfe benutzen dafür das Programm Powerpoint. Mit unserem Workshop baust Du eine Präsentation über Lara.

Vorträge sind langweilig? Von wegen! Mit ein paar Tricks kannst Du Deine Zuschauer wirklich gut unterhalten. Zum Beispiel, indem Du ihnen etwas über Spieleheldin Lara Croft zeigst, bevor Du ihnen in einer Computer-Diashow Deine Screenshot-Sammlung vorführst.

Die meisten Leute verwenden das Programm Powerpoint aus dem Microsoft-Office-Paket, wenn sie eine Idee oder ein Konzept vorstellen wollen. Für das Publikum sieht es so aus, als sei die Software vor allem ein grafisches Werkzeug, um Texte, Bilder und Charts (Schaubilder) zu präsentieren.

Aber den besten Vorteil von Powerpoint lernst Du erst kennen, wenn Du selbst eine Präsentation ausarbeitest: Dieses Programm hilft nämlich beim Denken – und auch beim Planen und Durchstrukturieren von dem, was man rüberbringen will. Der Vier-Stufen-Workshop zeigt, wie's geht.

1. Gliederungsansicht auswählen



Aus den Folien-Vorlagen wählst Du die Titelfolie (o. l.)

Am Anfang musst Du Dir noch keine großen Gedanken über die Optik der Präsentation machen. Jetzt geht es darum, sich zu überlegen, welche Inhalte man bringen will und wie man sie durchstrukturiert. Dafür ist die Gliederungsansicht perfekt. Hier gibt es super Werkzeuge, um Texte zuschauerfreundlich in kleinen Häppchen darzustellen.

● Nachdem Du Powerpoint gestartet hast, erscheint ein Begrüßungsbildschirm. Hier kannst Du festlegen, ob Du Dir von einem Assistenten bei der Planung Deiner Präsentation helfen lassen willst. Und ob Du eine Layout-Vorlage verwendest oder einfach eine leere Präsentation ohne Layout verwenden möchtest.

● Für ein Layout kannst Du Dich später entscheiden, wenn Du schon genauer weißt, welche Optik zur Präsentation passen wird. Verwende vorerst einmal das Förderlichste für Deine Kreativität: ein leeres Blatt Papier. Klicke also auf „Leere Präsentation" und danach auf „OK".

● Ein Auswahlfenster fragt Dich, welche Folienart Du verwenden willst. Powerpoint enthält verschiedene Folienvorlagen für bestimmte Zwecke. Später wirst Du noch die eine oder andere davon brauchen. Für die erste Seite benötigst Du zuerst einmal eine „Titelfolie", das linke obere Feld. Dieses wird standardmäßig bei einer neuen Präsentation vorgeschlagen.

● Mit welcher Ansicht man am besten arbeitet, hängt auch damit zusammen, wie groß der Bildschirm ist und welche Auflösung eingestellt ist. Wer genug Platz hat, sollte die „Normalansicht" nehmen. Du kannst sie in der Statusleiste unten ganz links mit einem Klick auswählen.

Die „Normalansicht" ist praktisch, weil sie gleichzeitig die Textgliederung und die Folie anzeigt. Wenn Dein Bildschirm allerdings dafür zu klein ist, kannst Du auch die „Gliederungsansicht" auswählen und lediglich bei Bedarf auf die „Folienansicht" umschalten.

2. Grobstruktur anlegen

Du kennst Texthierarchien bereits aus Schulbüchern: Die einzelnen Lektionen sind in Kapitel unterteilt und die wiederum in Unterkapitel. Powerpoint arbeitet ganz ähnlich. Jede Folie bildet die oberste Hierarchiestufe. Der Text, der darauf steht, bildet die zweite Stufe, die sich auch wieder weiter verzweigen kann.

● Zunächst legst Du das Inhaltsverzeichnis der Präsentation fest, indem Du jeder Folie einen Titel gibst. Das ist der Zeitpunkt, an dem man sich einen Plot ausdenken sollte. Eine Präsentation aufzubauen, ist fast wie Drehbuchschreiben.

● Notier Dir, was die Präsentation enthalten soll. Auf der ersten Seite klickst Du in der Gliederungsansicht neben das kleine Feld mit der „1" und schreibst „Start".

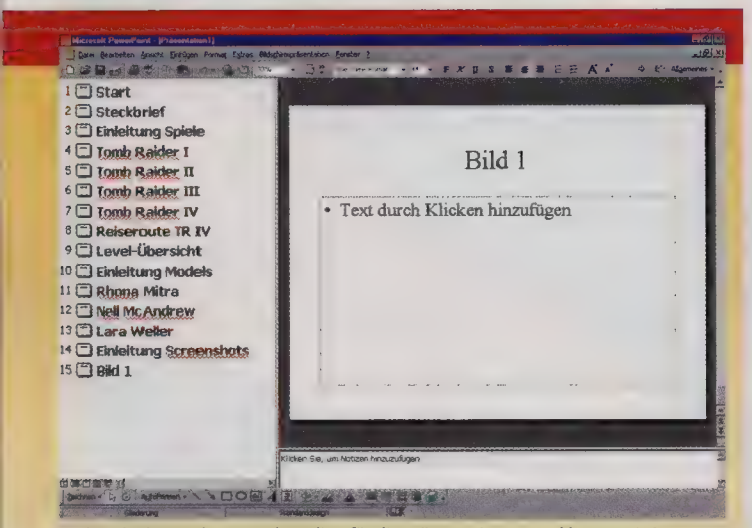
● Wenn Du jetzt die Return-Taste drückst, legt Powerpoint automatisch eine neue Folie an, die mit einer „2" gekennzeichnet ist. Hier soll ein

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Kleine Powerpoint-Pause: mit Soap-Opera-Vergnügen als PC-Adventure! Wir verlosen 10 x die CD-ROM „Gute Zeiten – Schlechte Zeiten II" mit je einem von den Stars signierten Poster. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluss ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

In vier Workshop-Teilen entsteht ein spannender Vortrag über Lara Croft

Deinen Star!



In der Gliederung legst Du die Folien für die Präsentation an und benennst sie

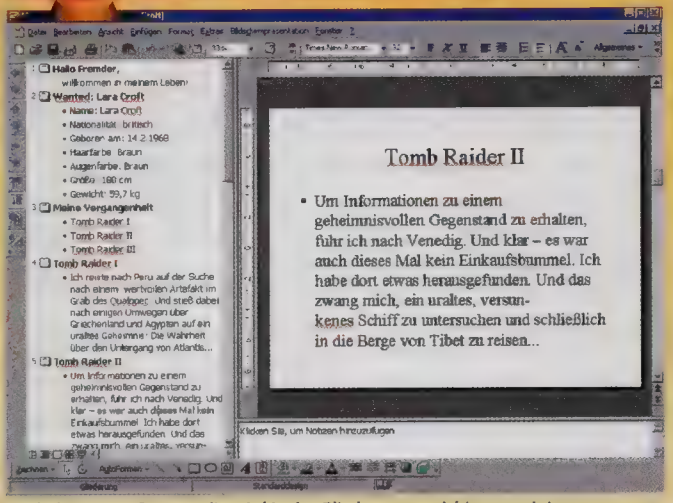
kurzer Lara-Steckbrief erscheinen. Also schreibst Du an dieser Stelle „Steckbrief" und drückst anschließend wieder die Return-Taste.

● Auf den folgenden Seiten werden die vier Teile von „Tomb Raider" vorgestellt, wobei für jedes Spiel eine eigene Seite verwendet werden soll.

Wenn sich ein Thema über mehrere Seiten erstreckt, ist eine Einleitungsseite sinnvoll. Schreib also „Einleitung Spiele" in die Zeile und drück Return, danach schreib auf die folgenden Seiten „Tomb Raider I", „Tomb Raider II", „Tomb Raider III" und „Tomb Raider IV".

● Die nächste Folie soll die Reiseroute von Lara in „Tomb Raider IV" zeigen. Danach wird auf einer Grafik die Anzahl der Levels in den Spielen verglichen. Anschließend folgen die Lara-Models. Am Schluss enthält die Präsentation die Startseite für ein Screenshot-Fotoalbum.

3. Die Folien texten



Auch der Text auf einer Folie wird in der Gliederungsansicht angezeigt

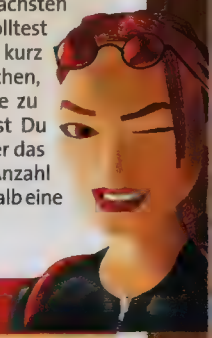
Die Struktur der Präsentation steht. Jetzt musst Du sie mit Inhalt füllen: Überschriften formulieren, festlegen, welche Folienvorlage Du verwendest, und die Texte entwerfen.

● Je nachdem, was die Folie enthalten soll, ist es angenehmer, in der Gliederungsansicht oder direkt in der Folienansicht zu arbeiten. Für die Startseite verwendet man am besten die Folienansicht und schreibt den Titel der Präsentation ins obere und den Untertitel ins untere Feld.

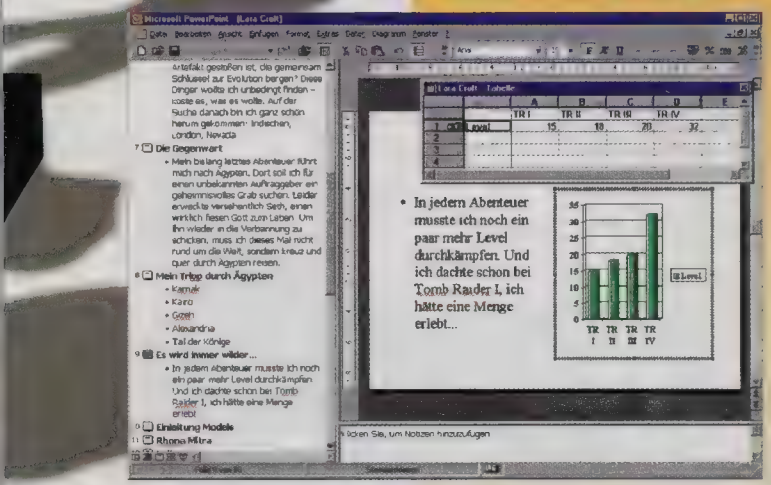
● Wechsle zur zweiten Folie und ersetze in der Gliederungsansicht den Text durch die echte Überschrift. Im Haupt-Textfeld der Folie sollen ein paar Stichworte zu Lara erscheinen. Drücke die Return-Taste, und es wird automatisch eine Seite eingefügt.

● Mit der Tabulator-Taste verwandelst Du die Seite in einen Unterpunkt – hier kannst Du den ersten Steckbrief-Eintrag festhalten. Jedes weitere „Return" erzeugt einen weiteren Unterpunkt in der gleichen Hierarchiestufe. Um ihn noch weiter herunterzustufen, drückst Du noch einmal „Tab". Mit der Tastenkombination „Shift-Tab" kannst Du die Zeilen wieder höher stufen.

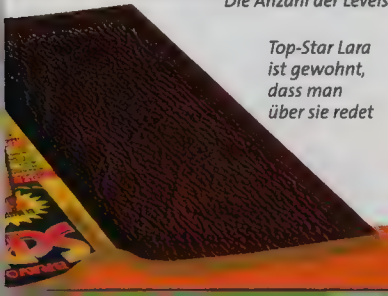
● Wenn Du jetzt die nächsten Folien mit Text füllst, solltest Du Dich einigermaßen kurz fassen und nicht versuchen, zu viel Text auf die Folie zu quetschen. Folie 9 sparst Du vorerst aus. Sie soll später das Schaubild mit der Level-Anzahl haben und verdient deshalb eine Sonderbehandlung.



4. Andere Folienart festlegen



Die Anzahl der Levels auf einen Blick – ein Schaubild macht's möglich



Top-Star Lara ist gewohnt, dass man über sie redet

Auf Folie 9 soll die Anzahl der Levels in den verschiedenen „Tomb Raider"-Spielen dargestellt werden. Dafür brauchst Du eine spezielle Folie.

● Aktiviere die Folie „9" mit einem Mausklick und wähle dann aus dem Menü „Format" den Eintrag „Folienlayout". Klicke auf die Folie „Text und Diagramm", auf der links Text und rechts ein Chart dargestellt ist.

● Nachdem Du in der Folienansicht im linken Feld einen kurzen Beschreibungstext geschrieben hast, aktivierst Du das rechte Feld mit einem Doppelklick, um das Diagramm zu bearbeiten.

● Die Tabelle lässt sich leicht verändern: Schreib in die oberen Felder anstelle der Quartale die Kurzformen für die einzelnen Spiele, also „TR I" bis „TR IV" und entferne danach die komplette Zeile „1" und „2", indem Du zunächst auf die jeweilige Schaltfläche klickst und nach einem rechten Mausklick „Zeile löschen" aus dem Popup-Menü wählst.

● Trage in die Felder die Anzahl der Levels jedes Spiels ein: 15, 18, 20 und 32. Du siehst, wie sich die Balken auf der Folie den Werten anpassen. Jetzt muss nur noch das Wort „Ost" durch „Level" ersetzt werden, und das Diagramm ist fertig. Die Tabellenansicht schließt sich, wenn man auf die Folie außerhalb der Chart-Fläche klickt.

● Nun musst Du die restlichen Texte ergänzen und jedem Lara-Model über den Menüpunkt „Format" das „Folienlayout" „Text und Clipart" zuweisen. Damit ist der schwere Teil durch!

Denn was ab jetzt kommt, macht eine Menge Spaß: Ab dem nächsten Workshop-Teil erfährst Du eine Menge über Layout, Grafik und Aufsehen erregende Spezialeffekte!

So geht's weiter

Teil 2: Jetzt kommt Farbe ins Spiel
Layout auswählen & Bilder einfügen

Teil 3: Action für die Lara-Story
Spaß mit Animationen und Sound

Teil 4: Spot an, Präsentation ab!
Tipps und Tricks, wie Du Dein Werk super präsentieren kannst

Text: Elisabeth Reisch

Serie

Alles über Handys

Sag's per

Kurznachrichten mit dem Handy zu verschicken, ist superpraktisch. Sie machen keinen Lärm und kommen sicher an – egal ob Du im Kino oder in der Schule bist. Freunde im Internet können die Handy-Messages auch als E-Mail senden und empfangen.

Manchmal gibt es Situationen, in denen Du nicht ungestört telefonieren kannst. Bei lauten Hintergrundgeräuschen, etwa auf Partys oder im Club, versteht man oft sein eigenes Wort nicht mehr. Und im Kino stören Deine Gespräche die anderen Besucher. Die Lösung des Problems heißt SMS. Diese Abkürzung steht für „Short Message System", auf Deutsch Kurzmitteilungssystem. Darunter versteht man das Versenden von Textnachrichten zwischen zwei Handys. Du kannst dabei in aller Ruhe mit dem Handy eine Nachricht schreiben, ohne dass Netzempfang besteht. Die Nachricht schickst Du dann später innerhalb von Sekunden an ein anderes Mobiltelefon.

Alle neueren Handys und sämtliche Netzbetreiber unterstützen das Senden und Empfangen von SMS. Die Länge der Texte ist auf 160 Zeichen begrenzt. Hier erfährst Du, wie SMS funktioniert.

Zentralnummer einstellen

Damit Du Kurzmitteilungen versenden kannst, muss die SMS-Zentralnummer Deines Netzbetreibers im Handy eingestellt sein (sie wird auch SMSC-Nummer genannt). Diese Nummer ist notwendig, da alle Nachrichten erst zur SMS-Zentrale des Netzbetreibers geschickt werden. Von dort aus werden die Messages weiter an den Empfänger geleitet.

*Auf der Webseite von D1 **www.t-d1.de** steht, wie man SMS richtig einstellt*

In den aktuellen Handy-Karten ist die SMS-Zentralnummer meistens schon fest gespeichert. Andernfalls gibst Du sie im entsprechenden Menüpunkt ein. Bei den meisten Handys heißt dieser entweder „Service Center" oder „Nummer der Kurzmitteilungszentrale". Für die genaue Menübezeichnung hilft die Anleitung Deines Handys weiter.

Auf der Webseite von T-D1 (*www.t-d1.de*) ist genau erklärt, wie man SMS für die gängigsten Handy-Modelle einrichtet und benutzt. Eine Auflistung der SMS-Zentralnummern findest Du in der Tabelle rechts unten.

Messages schreiben

Um eine SMS-Nachricht zu schreiben, rufst Du den entsprechenden Menüpunkt Deines Handys auf (zum Beispiel „Textnachricht erstellen"). Dann gibst Du den Text ein.

Auf dem Handy zu tippen, ist aber recht umständlich. Jede Taste ist mit bis zu vier Buchstaben belegt: Drücke eine Taste mehrmals hintereinander, um die anderen Buchstaben zu erreichen. Nach einer kurzen Pause springt der Cursor zur nächsten Stelle. Gib dann die Handy-Nummer des Empfängers ein und schick die Nachricht an ihn. Auf seinem Display erscheint nun die Meldung „Kurzmitteilung erhalten".

Die Kosten für das Verschicken von SMS-Nachrichten sind abhängig vom Netzbetreiber und vom Netz des Empfängers. SMS-Nachrichten in das eigene Netz kosten 15 bis 23 Pfennig, Kurzmitteilungen in fremde Netze bis zu 39 Pfennig pro Stück. Momentane Sonderaktion: Wenn Du eine „Loop"-Karte von Viag Interkom hast, kannst Du, bis zum 15. März, 333 Nachrichten ins eigene Netz kostenlos verschicken.

Kurz und knackig: SMS-Messages dürfen höchstens 160 Zeichen lang sein

SMS!

Teil 6

Tausch Messages zwischen Handys und Internet aus: Mit SMS kannst Du in allen Netzen plaudern!

SMS aus dem Internet

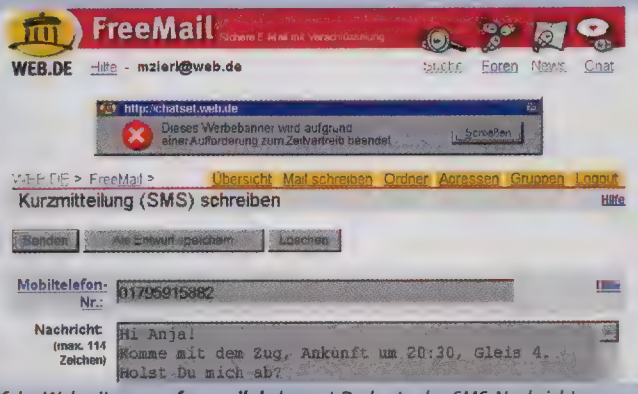
Wer einen Online-Anschluss hat, der kann SMS-Nachrichten auch über das Internet versenden. So bietet beispielsweise D2 dazu eine spezielle Webseite an: *www.d2-message.de/* – Voraussetzung dafür, dass man diesen Service verwenden darf, ist allerdings ein D2-Kartenvertrag.

Doch gibt es auch unabhängige Seiten im Netz, auf denen Du kostenlos SMS-Nachrichten verschicken kannst.

Freemail (*www.freemail.de*) ermöglicht es, beliebig viele SMS-Mitteilungen an alle Netze zu senden. Die Nachricht und die Telefonnummer gibst Du dabei in ein Textfeld auf der Seite ein. Ein Zähler zeigt praktischerweise beim Schreiben an, wie viele Zeichen noch zur Verfügung stehen. Ein Klick auf „Senden" schickt die Kurzmitteilung dann ab. An jede Nachricht wird allerdings ein kurzer Werbetext angehängt. Die Textlänge ist aus diesem Grund auf 114 Zeichen beschränkt.

Weitere Internet-Seiten, die Gratis-SMS-Versand an alle Netze bieten, sind etwa *www.mobidig.net/smail.php3* und *www.billigertelefonieren.de/sms* oder *http://tdfweb.telda.net* – auch diese Anbieter hängen kurze Werbemitteilungen an das Ende der verschickten Nachrichten.

Bei den kostenlosen Diensten kann es vorkommen, dass bis zum Versenden der Nachrichten einige Minuten verstreichen. Wer ganz sicher gehen will, dass eine brandeilige Nachricht schnell ankommt, sollte sie deshalb hintereinander mit mehreren kostenlosen SMS-Diensten verschicken.



*Auf der Webseite **www.freemail.de** kannst Du kostenlos SMS-Nachrichten an alle Handy-Netze schicken. Dazu musst Du Dich allerdings erst registrieren lassen*

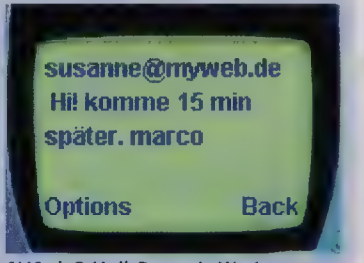
E-Mailen mit dem Handy

Bei SMS bist Du nicht aufs Versenden von Nachrichten innerhalb der Funknetze beschränkt. Du kannst SMS-Messages auch an jede beliebige E-Mail-Adresse im Internet schicken.

Dazu muss die Nachricht mit der E-Mail-Adresse des Empfängers beginnen. Anstelle des Klammeraffen („@") kannst Du auch einen Stern („*") verwenden, zum Beispiel „susi*web.de". Den Text schreibst Du im Anschluss an die Adresse. Er muss aber mit einem Leerzeichen von ihr abgetrennt sein.

Um die Nachricht abzuschicken, muss man eine spezielle Rufnummer für den E-Mail-Versand verwenden. Diese Nummer ist abhängig vom Netzbetreiber (siehe Tabelle unten). Bei T-D1 lautet sie beispielsweise 8000. Der Netzbetreiber nimmt Deine Nachrichten unter dieser Nummer entgegen und schickt sie an die angegebene Adresse im Internet weiter. Man spricht dabei auch von einem Übergang (Fachausdruck: Gateway) vom Mobilfunknetz ins Internet.

Alle Betreiber bis auf Viag Interkom bieten diesen E-Mail-Versand über SMS an. Bei Viag Interkom ist der Service aber noch im Frühjahr 2000 geplant. Die Länge bei E-Mails ist wie bei normalen Nachrichten auf 160 Zeichen (inklusive E-Mail-Adresse) beschränkt.



SMS als E-Mail: Das erste Wort muss die E-Mail-Adresse des Empfängers sein

E-Mail als SMS empfangen

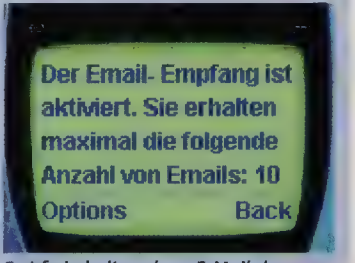
Mit dem Handy kannst Du nicht nur E-Mails schreiben, sondern auch empfangen. Das ist zum Beispiel nützlich, wenn man auf dringende Messages aus dem Internet wartet. Die leitet man einfach aufs Handy um.

Damit Du E-Mails empfangen kannst, muss dieser Dienst vorher aktiviert werden. Im D-Netz schickt man dazu eine SMS-Nachricht mit dem Text „open" an die Rufnummer für den E-Mail-Versand (siehe Tabelle). Im E-Netz lautet der Text „start".

Du erhältst eine eigene E-Mail-Adresse auf Basis Deiner Telefonnummer. Im D2-Netz lautet eine solche Adresse beispielsweise „0172Deine-Rufnummer@d2-message.de".

Genauso einfach lässt sich der E-Mail-Empfang wieder abschalten. Das ist nicht unwichtig, denn jede empfangene Nachricht kostet bares Geld: 39 Pfennig im D-Netz und 29 Pfennig bei E-Plus (Viag Interkom will diesen Dienst erst ab Frühjahr anbieten).

Der Mail-Empfang auf dem Handy hat natürlich seine Einschränkungen: Jede Nachricht wird nach 160 Zeichen einfach abgeschnitten – Achtung: Adresse und Betreff-Feld werden dabei schon mitgezählt! Außerdem sind auch Dateianhänge oder eingefügte Bilder zur Zeit nicht möglich.



Erst freischalten, dann E-Mails lesen: Die Bestätigung kommt per SMS

Netze im Vergleich*

Netz	T-D1	T-D2	Eplus	Viag Interkom
Webseite	www.t-d1.de	www.d2-message.de	www.eplus.de	www.viaginterkom.de
SMS-Zentralnummer für E-Mail	491710760000	+491722270333	491770610000	491760000443
Rufnummer für E-Mail	8000	3400	7676245	noch nicht möglich
Freischalttext für E-Mail	open / close	open / close	start / stop	noch nicht möglich
E-Mail-Adresse	017xNummer@T-D1-SMS.de	0172Nummer@D2-message.de	017xNummer@smsmail.eplus.de	noch nicht möglich
Kosten für E-Mail-Empfang	39 Pfennig	39 Pfennig	29 Pfennig	noch nicht möglich
Kosten für SMS in fremde Netze	39 Pfennig	39 Pfennig	29 Pfennig	39 Pfennig
Kosten für SMS ins eigene Netz	15 Pfennig	23 Pfennig	15 Pfennig	23 Pfennig

*Stand Ende 12/99

Text: Marco Zierl · Fotos: Roman Job (2)

Wehr Dich GEGEN Müll-Mails

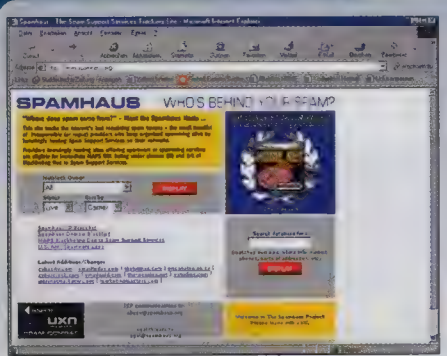
Die englische Dosenfleisch-Sorte Spam muss als Namensgeber für unerwünschte E-Mails herhalten

Lästig und teuer: Immer mehr Firmen müllen Dein Postfach mit unerwünschten Werbe-E-Mails zu. Im Fachjargon heißt das „Spam". Hier steht, wie Du den Müll schnell beseitigen und gegen Verursacher vorgehen kannst.

Besuchen Sie die Website XYZ, Ihr neuer Anbieter für....": Wer häufig im Internet surft und seine E-Mail-Adresse angibt, kennt Nachrichten wie diese. Sie trudeln ungewollt in Deinem E-Mail-Postfach ein und müllen es mit Werbebotschaften zu.

Für Firmen ist Spam eine günstige Möglichkeit, schnell und preiswert an viele mögliche Kunden heranzutreten. Für Internet-User ist das nicht nur lästig, sondern geht auch ins Geld. Denn es kostet teure Online-Zeit, die Messages abzurufen und auf den eigenen PC zu übertragen. Du kannst aber etwas gegen diese E-Mail-Flut tun!

1. Vorbeugen



*Schwarze Liste für Spammer: Auf **www.spamhaus.org** kannst Du nachsehen, wer zu den Übeltätern gehört*

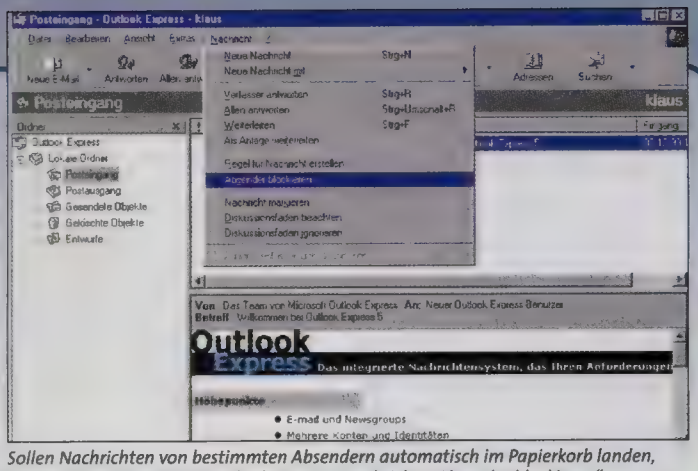
Viele Unternehmen nutzen die Möglichkeit, per E-Mail Werbung an den Mann zu bringen. Aber woher bekommen sie eigentlich die Online-Adressen?

Wenn Du Deine E-Mail-Adresse im Internet hinterlässt – etwa auf Webseiten, in Newsgroups oder Gästebüchern – ist sie für die Allgemeinheit zugänglich. Mit speziellen Programmen durchforsten Firmen das Netz nach angegebenen E-Mail-Adressen und lassen sie automatisch in eine Datenbank schreiben. Diese Adress-Sammlungen werden manchmal sogar an andere Firmen verkauft. Das Ergebnis: Im Handumdrehen landest Du auf den verschiedensten Werbeverteilern.

- Mit einem Trick kann man solche Sammelprogramme überlisten. Gib Deine E-Mail-Adresse zum Beispiel mit einem Leerzeichen in der Mitte an und schreibe in einem Text darunter „bitte Leerzeichen weglassen".
- Für Beiträge in Newsgroups empfiehlt es sich, eine zweite E-Mail-Adresse zu verwenden. Für den Fall, dass sie durch großes Spam-Aufkommen praktisch unbrauchbar wird, hast Du dann immer noch eine andere Adresse zur Verfügung. Kostenlose E-Mail-Adressen gibt es beispielsweise bei den Anbietern *www.gmx.de* oder *www.freemail.de*
- Manche Firmen sind dafür bekannt, dass sie ihre Kunden mit Werbung überschütten oder deren E-Mail-Adressen weiterverkaufen. Ihre Websites werden von Spam-Gegnern in einer Schwarzen Liste gesammelt.

Eine solche Liste gibt es beispielsweise auf der Webseite *www.spamhaus.org* – bevor man sich also für irgendein Angebot im Internet mit seiner E-Mail-Adresse registrieren lässt, sollte man in dieser Liste nachsehen, ob der Betreiber zu den Spam-Sündern zählt.

2. Müll-Mails rausfiltern



Sollen Nachrichten von bestimmten Absendern automatisch im Papierkorb landen, wählst Du im Programm Outlook Express „Nachricht – Absender blockieren"

● Waren alle vorbeugenden Maßnahmen umsonst? Bist Du Opfer einer Spam-Attacke geworden? Dann gilt es, die unerwünschten Nachrichten wieder loszuwerden. Die meisten E-Mail-Programme bieten Filter, die solche Messages automatisch löschen.

In Outlook Express (dem Standard-Mailprogramm von Windows 98) markierst Du die Nachricht und klickst dann auf „Nachricht – Absender blockieren". In Zukunft landen alle Mails dieses Absenders automatisch im Papierkorb.

● Die Liste aller gesperrten Sender findest Du im Menü „Extras – Regeln – Liste der blockierten Absender". Mit „Hinzufügen" und „Entfernen" kannst Du sie bearbeiten.

● Bedenke dabei, dass die E-Mails erst vom Server heruntergeladen werden und dann in den Papierkorb wandern. Sie kosten also trotzdem Online-Zeit. Die einzige Chance, das zu verhindern, sind Filter, die Spam schon auf dem Mail-Server des Providers abfangen.

Solche Filter sind beispielsweise auf den Servern der E-Mail-Anbieter GMX (*www.gmx.de*) und Freemail (*www.freemail.de*) installiert. Wer auf diesen Servern ein Postfach besitzt, kann die Filter seinen Wünschen entsprechend einrichten.

3. Absender feststellen

Quelltext

```
Received: from exchange.ricardo.de (195.244.121.250) by [195.179.3.130]
 with ESMTP (Eudora Internet Mail Server 1.2); Wed, 8 Dec 1999 11:03:22 +0100
Received: by mailex.ricardo.de with Internet Mail Service (5.5.2650.21)
      id <YCC0B9B2>; Wed, 8 Dec 1999 10:49:27 +0100
Message-ID: <B1D419A3D2F3D211B24200105A670866650B4E@mailex.ricardo.de>
From: Matthias Quaritsch <Matthias.Quaritsch@ricardo.de>
Sender: =?iso-8859-1?Q?S=F6ren_Kruse?= <Kruse@ricardo.de>
```

Der Kopf einer E-Mail zeigt im Quelltext die IP-Adresse des Absenders. Du findest sie in der Zeile „Received: from" in Klammern gesetzt. Die Zahl hinter „by" ist die IP-Adresse Deines Mail-Servers. Alle anderen Angaben im Quelltext der Mail sind für Dich unerheblich

● Der nächste Schritt ist, herauszufinden, wer die lästigen Mails losgeschickt hat. Dann kannst Du gezielt gegen den Absender vorgehen und eventuell weitere Attacken verhindern.

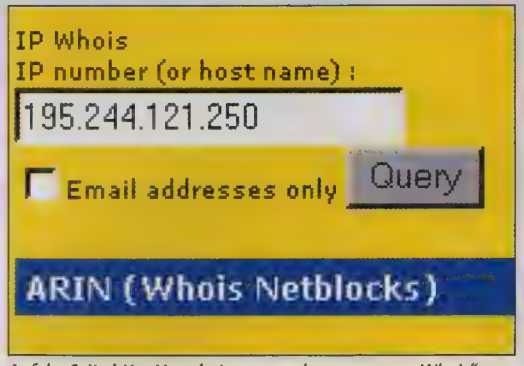
In der Regel verwenden Spammer gefälschte Reply-Adressen. Wenn Du auf ihre Mails antwortest, landen sie im Nirwana und kommen postwendend als nicht zustellbar zu Dir zurück. Mit ein paar Tricks kann man aber den wirklichen Absender einer Nachricht herausfinden:

● Jeder Computer, der ans Internet angeschlossen ist, kann durch eine festgelegte Nummer eindeutig identifiziert werden, nämlich durch die so genannte IP-Adresse.

Die IP-Adresse des Absenders einer E-Mail wird automatisch in die Kopfzeile der Message eingetragen. Um sie zu sehen, klickst Du in Outlook Express mit der rechten Maustaste auf die Nachricht, wählst „Eigenschaften" und anschließend die Option „Details". Jetzt wird der Quelltext der E-Mail samt Kopfzeile angezeigt.

● Suche die Zeile, die „received: from" und eine folgende Nummer in Klammern enthält. Diese Nummer ist die IP-Adresse des Absenders. Um herauszufinden, wem der Computer mit dieser Adresse gehört, macht man eine so genannte „whois"-Abfrage (Englisch für „wer ist?"). Das geht beispielsweise auf *http://combat.uxn.com* – gib die IP-Nummer dort in das Feld „IP whois" ein und drücke „Query". Du erhältst Adresse und E-Mail-Adresse des Besitzers und seinen Internet-Provider.

● Wird eine E-Mail abgeschickt, wandert sie vom Computer des Absenders zum Mail-Server seines Internet-Providers. Der sendet sie über eine Kette von Servern bis hin zum Empfänger. An jedem Server, den die Nachricht auf ihrem Weg passiert, kann sie abgefangen werden. Es kann deshalb nützlich sein, auch die Adressen dieser Server herauszufinden. Das geht mit der Abfrage „Traceroute", beispielsweise auf *http://combat.uxn.com* – das Ergebnis der Abfrage zeigt den genauen Weg, den eine Nachricht vom Ausgangspunkt bis zum Ziel zurückgelegt hat.



*Auf der Seite **http://combat.uxn.com** kann man per „Whois"-Abfrage herausfinden, wer sich hinter einer IP-Nummer verbirgt*

4. Beschwerde einreichen

● Die beste Methode, aktiv gegen Spammer vorzugehen, ist, sich bei deren Internet-Providern zu beschweren. Die Provider können dann Maßnahmen ergreifen und ihnen zum Beispiel den Zugang zum Internet entziehen.

Schreibe also eine E-Mail an den Provider, in der Du die Spam-Aktion aufdeckst. Je mehr solche Beschwerden bei einem Provider eingehen, desto eher wird er Schritte gegen den Übeltäter einleiten.

● Schreibe auch Beschwerde-Mails an die Provider, die in der Transportkette der E-Mail folgen. Auch sie besitzen nämlich die Möglichkeit, Absender von Spam zu blockieren oder gegen sie vorzugehen.

● Trage die Adresse des Spammers in die bereits erwähnte schwarze Liste auf *www.spamhaus.org* ein. So warnst Du andere Surfer.

● Leider gibt es keine absolute Erfolgsgarantie für die Beseitigung von Spam. Aber nur wenn Du Dich wehrst, hast Du überhaupt eine Chance, Dein E-Mail-Postfach sauber zu halten.

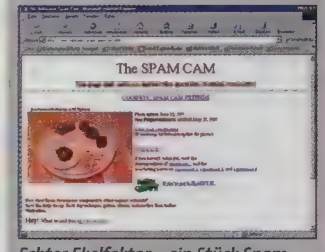
Manche mögen's essen. Aber als Müll-Mail ist Spam absolut nicht gefragt

INFO

Wo der Name herkommt

Spam ist die Abkürzung für „Spiced Pork and Ham" (Englisch für „Gewürztes Schweinefleisch und Schinken"). So heißt eine englische Sorte Dosenfleisch, die den Ruf hat, besonders eklig zu sein.

Die Komiker-Truppe Monty Python hat diesem Nahrungsmittel einen eigenen Sketch gewidmet (Originaltitel: „Spam Loving Vikings"). Im Sketch geht es darum, dass ein Ehepaar in ein Restaurant kommt. Leider gibt es nur Spam auf der Speisekarte. Während das Paar sich darüber aufregt, singen ein paar Wikinger



*Echter Ekelfaktor – ein Stück Spam rottet langsam vor sich hin: **www.fright.com/spam/spamcam.html***

ein Loblied auf Spam. Schließlich ist außer „Spam, spam, spam, spam" kein Wort mehr zu verstehen. Den Text gibt es auf *http://ic.net/~jheaton/spamskit.htm*

Dieser Sketch hat Leute im Internet dazu angeregt, den Begriff Spam auf unerwünschte E-Mails anzuwenden, die einem das Postfach zumüllen. Auf diese Weise wurde englisches Dosenfleisch zum Kult. Der Betreiber der Spamcam *www.fright.com/spam/spamcam.html* überträgt etwa per Kamera ins Internet, wie ein echtes Stück Spam langsam verrottet – sehenswert.

Text: Christiane Strobel

TERMINE

Online Radioshow

30.1., 18 Uhr, www.cyberchannel.de

Sonntags von 18 bis 20 Uhr sendet der Cyberchannel die V-Scout Radio Show. Die virtuelle Moderatorin V führt Dich durch die moderne Jobllandschaft und beantwortet Fragen zum Berufsleben. Diesmal geht es um neue Jobs in der Multimedia-Branche.

Snowboard Action

2.2 – 5.2., www.boarderx.com

Beim Swatch Boardercross in Garmisch-Partenkirchen treffen sich Snowboard-Stars zum rasanten Wettbewerb. Gefährliche Sprünge, krasse Steilkurven, Tunnels und Buckel sorgen für ein spannendes Schnee-Event. Übrigens kann jeder bei dem Wettbewerb mitmachen und sich mit den Profis messen. Vorab-Infos und Live-Berichterstattung gibt es auf der zugehörigen Website *www.boarderx.com*

Liebesgrüße aus dem Web

14.2., www.puk.de/st-valentin

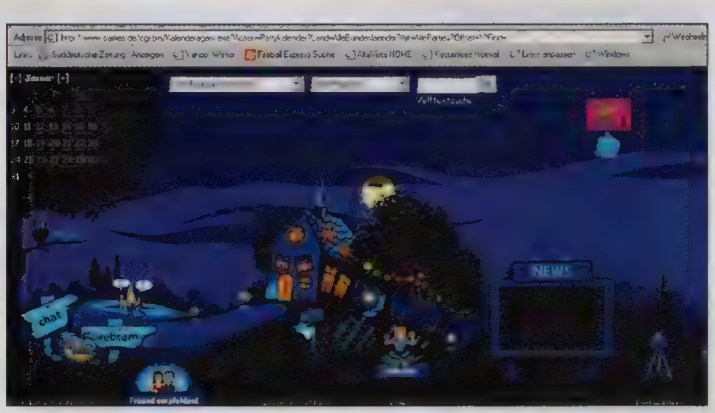
Frisch verknallt, aber Du traust es Dich nicht zu sagen? Am Valentinstag ist eine gute Gelegenheit dazu. Die Website *www.puk.de/st-valentin* gibt mit einem Liebeserklärungs-Service tatkräftige Unterstützung. Light, Standard oder Deluxe – welche Liebeserklärung darf's denn sein? Das zärtliche Geflüster wird per E-Mail an den Empfänger geschickt.

Let's Party

Wo geht wann was ab?

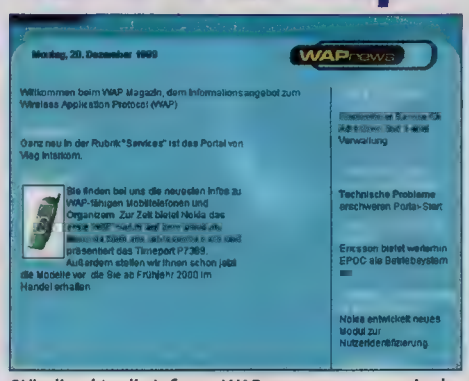
Damit Du keine Fete mehr verpasst, gibt es die Seite *www.parties.de* In einer Datenbank sind Veranstaltungen und Partys aus ganz Deutschland eingetragen. Der Sinn der Sache: Man kann dort seine eigene Feier ankündigen und Andere dazu einladen. Für Daheimgebliebene gibt es bei manchen Veranstaltungen die Gelegenheit, den Spaß per Webcam im Netz zu verfolgen.

www.parties.de



Der Partynavigator www.parties.de sammelt Feten-Termine aus ganz Deutschland

World Wide Wap



Ständig aktuelle Infos zu WAP: www.wapmagazin.de

Neues übers Handy-Surfen

Ein neuer Standard sorgt für Aufregung auf dem Handy-Markt. Mit WAP (Wireless Application Protocol) kann man per Handy bestimmte Internet-Dienste ansehen – zum Beispiel die Bahnauskunft oder Börsennews. Doch noch steckt das Surfen mit dem Handy in den Kinderschuhen. Wer über WAP-fähige Geräte und Webangebote auf dem Laufenden sein will, ist beim Wapmagazin richtig.

www.wapmagazin.de

BRAVO SCHNITZEL-JAGD AKTION!

Wir verlosen 10 CD-Gutscheine im Wert von 20 Mark, einzulösen bei *www.amazon.de* Damit Ihr die Scheiben gut unterbringt, gibt's jeweils eine CD-Tasche dazu. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluss ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

„MEIN NAME IST LIGHTYEAR. BUZZ LIGHTYEAR."

Disney · PIXAR
TOY STORY 2

AB 3. FEBRUAR ÜBERALL iM KINO!

Für alle Ungeduldigen:
Previews zum Film demnächst in einem Kino auch in Deiner Nähe – wann, und wo steht in der Zeitung!

++++++++++++++++++++Nicht vergessen: Toy Story 1 auf dem Disney Channel am 29. Januar um 19.00 Uhr++++++++++++++++++++

Ein Zaun wird Star

Die eigene Homepage für den Maschendrahtzaun mit Sounds, Text und Videos: www.maschendrahtzaun.de

Vorschläge für weitere Strophen zum Zaun-Song hat Stefan Raab auf www.tvtotal.de gesammelt

Die unheimliche Karriere eines Maschendraht-Geflechts...

Angefangen hat es mit einem unschuldigen Auftritt in der SAT.1-Fernsehshow der Richterin Barbara Salesch. Die sächsische Hausfrau Regina Zindler klagte gegen ihren Nachbarn. Dessen Knallerbsenstrauch zerstöre ihren Maschendrahtzaun. Und weil die Dame den Zaun mit so nettem Akzent aussprach, fiel die Geschichte prompt in die Hände von Stefan Raab. Jetzt gibt es „Maschendrahtzaun in the morning, Maschendrahtzaun late at night" – und kein Ende abzusehen. Den erfolgreichen Song kannst Du auf der Zaun-Page *www.maschendrahtzaun.de* downloaden. Dazu gibt's auch den Text. Die schlechtesten Textvorschläge stellt Stefan Raab auf *www.tvtotal.de* vor

www.maschendrahtzaun.de

In „TV Total" kennt Stefan Raab keine Schmerzgrenze

Auf www.lal.de findest Du Angebote für Klassenfahrten und Sprachreisen

Fernweh ade

Reisen und Sprachkurse

Schlechte Englisch-Noten im Halbjahreszeugnis? Ein Sprachkurs im Ausland kann da weiterhelfen. LAL-Sprachreisen hat spezielle Angebote für Schüler von 9 bis 19 Jahren. In England, Kanada, USA oder Malta macht die Fremdsprache gleich zehnmal mehr Spaß als in der Schulbank. Und Urlaubsfeeling kommt trotzdem noch auf. Untergebracht bist Du in Privatfamilien. Auf der Webseite *www.lal.de* kannst Du Dich über die Angebote informieren und checken, wie gut Deine Fremdsprachenkenntnisse schon sind. Außerdem gibt's Links zu Sprachtests.

www.lal.de

Wunsch-Beats

Web-Radio nach Wahl

Schluss mit nervigem Gedudel. Beim Net-Radio-Sender Yosei (*www.yosei.de*) entscheidest Du selbst, was gespielt wird. Wähle eine Musikrichtung aus und gib an, ob und wie viele noch unbekannte Tracks darunter sein sollen. Auch über die Themenbereiche der Nachrichten entscheidet jeder User selbst. Damit die Musikdatenbank wächst, sind alle Surfer aufgerufen, ihre Lieblingssongs an den Sender zu mailen.

www.yosei.de

Radio der Zukunft: Bei www.yosei.de bestimmt jeder selbst, welche Mukke übers Netz gespielt werden soll

Den eigenen Spieleserver bietet www.gamelobby.de

An alle Clans

Angebot für Netzwerkspieler

Ein schneller Server ist beim Spielen im Netz das A und O. Sonst ist Deine Spielfigur schon lange tot, bevor Du reagieren kannst. Die Lösung: ein eigener Clan-Server. Das bietet Internet-Provider Gigabell. Auf *www.gamelobby.de* stehen nähere Angaben: Die Einrichtungsgebühr kostet 250 Mark, und die Spieler müssen den Internet-Zugang von Gigabell nutzen (17,90 Mark Grundgebühr, 3 Pfennig pro Minute inkl. Telefongebühr).

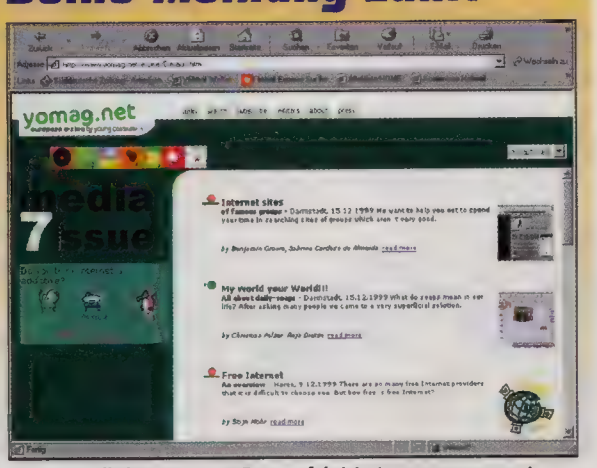
www.gamelobby.de

Deine Meinung zählt

Mag von und für Jugendliche

Macht Internet süchtig? Was hältst Du von Soaps? Fragen wie diesen geht das Online-Magazin Yomag.net nach. Alle sechs Wochen wechselt der Themenschwerpunkt. Die Artikel der digitalen Zeitschrift werden ausschließlich von Jugendlichen geschrieben. Auch Dein Beitrag könnte dort erscheinen. Schick eine E-Mail an die Redaktion auf der Seite *www.yomag.net* und mach Vorschläge. Web-Surfer aus ganz Europa können sich am Mag beteiligen. Deshalb sind auch die meisten Artikel auf Englisch geschrieben.

www.yomag.net



Von Jugendlichen aus ganz Europa fabriziert: www.yomag.net

Text: Christiane Strobel · Foto: Christian Vogel (1)

TOY STORY 2

Mission: Impossible? Keineswegs! Im großartigen zweiten Teil von „Toy Story" retten Buzz & Co. ihren Kumpel Woody vorm gläsernen Museumskäfig.

① *Pinguin Wheezy hat seine Stimme verloren und soll deshalb auf den Sperrmüll. Woody (l.) rettet den Pinguin und gerät in...*

② *Ein zündende Idee zur Befreiung von Woody muss her. Und der ausgeschlafene Buzz Lightyear (l.) hat auch schon eine parat*

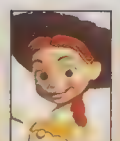
...die Hände des üblen Spielzeughändlers Al

③ *Als Verkehrshütchen getarnt machen sich Charlie, Specki, Rex, Buzz und Slinky (v.l.) auf den Weg*

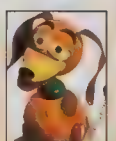
TOP-TOYS SATT

Woody riskiert alles für seine Freunde

Buzz Auch Lightyear ist genau so drauf



Jessie Girlpower made in Wild Wild West



Slinky Der längste Dackelkörper der Welt

Charlotte Naseweis ist die Ehefrau von Charlie

Charlie besitzt ein Paar „böse" Augen

Wheezy trällert wie einst Frank Sinatra

Rex ist ziemlich ängstlich für einen Dino

Al Der schmierige Raffzahn hat so wie...

...Porzellinchen eine Schwäche für Cowboys

Specki sorgt sich ständig um Woody

Stinke-Piet ist ein echter Spielzeug-Ladenhüter

④ *... zu Al, der Woody an ein Museum verscherbeln will*

⑤ *Das haut selbst der stärksten Cowboy um: Woody sitzt inmitten von Spielzeugartikeln, die nach ihm benannt sind*

⑧ *Oops! Nein, dieser Kung-Fu-Rambo ist nicht Buzz, sondern ein Duplikat. Gemeinsam mit den Anderen kämpft er sich...*

TECH-TALK

mit John Lasseter

Vier Jahre hat der Regisseur am Film gewerkelt. Hier nennt er Euch ein paar Animations-Finessen, etwa **Modellieren**: Damit die Figuren echt wirken, werden sie am Computer dreidimensional dargestellt. **Avars** ist vergleichbar mit den Fäden einer Marionette. So können sich die Charaktere strecken, beugen oder drehen. Beim **Rendering** verleiht der Computer dem Bild dann die letzten Farben und Details.

Woody ist total entsetzt: Pinguin Wheezy soll auf dem Flohmarkt verkauft werden! **Dem Cowboy gelingt eine abenteuerliche Rettungsaktion. Dafür wird er selbst Opfer eines raffgierigen Puppensammlers, der Woody auf offener Straße entführt.** Zeugen der Schandtat sind Buzz Lightyear und die unerschrockene Spielzeug-Gang.

Der gewiefte Astronaut checkt blitzschnell aus, dass Woodys Entführer Al heißt und in der nahen Großstadt wohnt. Doch als Buzz, Charlie Naseweis, Slinky, Rex und Specki ihren Kumpel endlich gefunden haben, reagiert der wenig begeistert. Denn in Jessie dem Cowgirl, Bully dem Pferd, und Goldgräber Stinke-Piet hat Woody neue Freunde gefunden...

Regisseur John Lasseter („Toy Story", „Das große Krabbeln") ist nicht nur ein kreativer High-Tech-Guru der Computeranimations-Szene, sondern ein ebenso brillanter Geschichtenerzähler. **Deshalb ist „Toy Story 2" auch in allen Disziplinen erstklassig: Fun, Action, Dramatik und Technik.** Zudem beweist Lasseter, dass Figuren wie Woody und Buzz gerade wegen ihrer kleinen Schwächen so riesig sind. Und ganz nebenbei erinnert er an Tugenden wie Freundschaft und Respekt. Nicht schnarchig pädagogisch, sondern witzig, spannend und irre kurzweilig. Unbedingt anschauen!

Text: Rainer Fellmann

Action 1	Spannung 1	Humor 1

Toy Story 2
Animationsfilm/USA

Start: 3.2.	ab 0 Jahre beantr.

www.toystory2.com

Darsteller: Woody, Buzz, Charlie, Jessie, Al, Porzellinchen, Specki, Rex, Stinke-Piet

Geniale Animationen, eine super Story und sensationelle Action. Ein bärenstarker Film! **1**

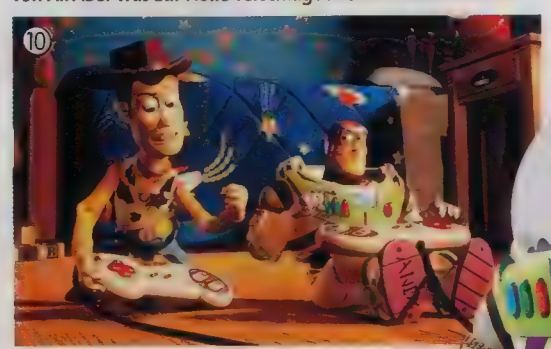
Jessie (l.) erklärt dem verdutzten Helden, dass er früher ein Fernsehstar war und heute ein begehrtes Sammlerobjekt ist

Der Rettungstrupp düst mit Vollgas durch das riesige Geschäft von Al. Aber was zur Hölle verschlägt allen derart den Atem?

SCHNELLFUN AKTION!

Keine Lust, den Film allein zu sehen? Nimm 29 Freunde mit! Wir verlosen 1 x 30 Eintrittskarten für „Toy Story 2" in einem Kino Deiner Wahl. Wie man mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluss ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

...bis zu Woody vor, der wie gebannt seine eigenen Filme anstarrt. Und überhaupt keine Lust hat, aus der Gefangenschaft zu fliehen



Bei 'nem Spielchen entspannen sich alle Kumpels am besten. Vor allem nach so turbulenten Abenteuern!

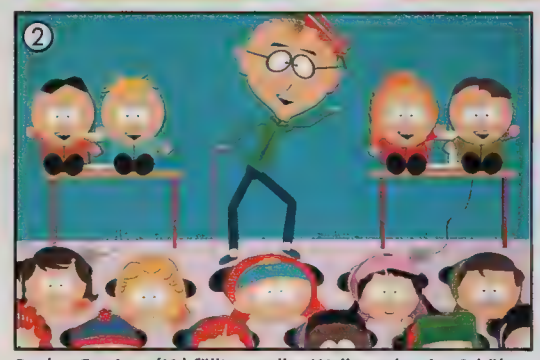
Zwei wie Pech und Schwefel: Buzz Lightyear und Cowboy Woody (r.)

South Park – Der Film
Bigger, Longer, Uncut

Im schlimmsten Schnarchkaff auf Erden geht's schlimmer zu als in der Hölle. Superkrasser Zeichentrick-Spaß!

Die Optik täuscht. Satan ist ein gaaanz sanfter Bruder

Eric, Kyle, Stan und Kenny (v.l.) sind ganz wild auf den versauten Film von „Terence & Philip"



Pauker Garrison (M.) fällt aus allen Wolken, als seine Schüler ihn nach dem Kinobesuch wüst beschimpfen

Die „South Park"-Kids halten Kriegsrat. Denn ihre Eltern wollen wegen „Terence & Philip" einen Krieg mit Kanada anzetteln

Heiliger Strohsack! Wenn Ihr gedacht habt, die wüste TV-Serie mit den schrägen Achtjährigen wäre schon arschkomischer Fäkalhumor, dann zieht Euch beim Film erst recht warm an. Der anarchische Streifen heißt im Untertitel nicht ohne Grund „Bigger, Longer, Uncut" (auf Deutsch: Größer, Länger, Ungeschnitten).

Trey Parker und Matt Stone, die geistigen Väter von „South Park", haben sich diesmal superkrasse Gags ausgedacht. Mit dem Feingefühl einer Dampframme ziehen sie gegen alles und jeden ins Feld: Kinder, Behinderte, Schwule, Rassisten und natürlich Kanadier. An den verhassten Nachbarn entzündet sich auch die Ausgangssituation des Films: Während die Kids von „South Park" den Brachialhumor der kanadischen Filmhelden „Terence & Philip" kultisch feiern, zetteln die erbosten Eltern einen Krieg mit den „niveaulosen Scheißern" an. Doch es droht noch weitere Gefahr: Saddam Hussein will mit Satans Hilfe die Weltherrschaft übernehmen...

Okay, okay, der Film ist echt megaordinär und schamlos. Aber seien wir ehrlich: er macht verflixt viel Spaß!

There's no business like showbusiness: Vor der Schlacht feiern die Amis 'ne fette Party

Kyle (l.) und Eric haben sich während des Gemetzels im Schützengraben verschanzt

Die Kids als Friedensstifter: Stan erklärt den Army-Jungs, dass sie mit dem blödsinnigen Krieg aufhören sollen. Andernfalls käme Saddam Hussein

Mann, war das arschknapp! Kenny & Co. haben den Krieg beendet

Action	Spannung	Humor
1	1	1

South Park – Der Film
Zeichentrick/USA

Start: 20.1.	ab 16 Jahre

www.southparkmovie.com/index.html

Darsteller: Stan, Eric, Kyle, Kenny, Terence & Philip, Lehrer Garrison, Wendy, Gregory

In „South Park" kriegt jeder auf die Mütze. Auch Eure Eltern. Ihr müsst's ja nicht verraten...

1

Text: Rainer Fellmann

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Tom Clancy's **RAINBOW SIX**
ist die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Planen Sie Einsätze einer multinationalen Antiterror-Einheit (Codename: Rainbow) und kämpfen Sie gegen Terroristen auf der ganzen Welt.

WWW.TAKE2.DE

JETZT ENDLICH FÜR KONSOLEN!

PLAYSTATION
JETZT IM HANDEL

NINTENDO 64
JETZT IM HANDEL

GAMEBOY COLOR
JETZT IM HANDEL

Red Storm

Clancy's **NetForce**
ab 21.02.00 als Kaufvideo!

BMG VIDEO

Romane und Hörbücher bei HEYNE BÜCHER

Erhältlich auch bei:
expert

Die wichtigsten Filme des Monats

Der Knochenjäger

Junge Streifenpolizistin jagt sadistischen Serienmörder mit Hilfe eines querschnittgelähmten Ex-Detectives.

Unterhalb einer New Yorker Freeway-Brücke macht die Streifenpolizistin Amelia (halsstarrige Schönheit: Angelina Jolie) einen grausigen Fund: Ein skelettierter Finger ragt aus dem Boden, eine männliche Leiche ist unter Steinen begraben.

Beeindruckt von Amelias Tatortanalyse bittet Lincoln Rhyme (stark: Denzel Washington) sie ins Team. Der brillante Ermittler ist seit einem Unfall vom Nacken abwärts gelähmt. Hinter der Tat vermutet er einen Serienkiller. Er behält recht. Während er vom Krankenbett aus die Ermittlungen leitet, recherchiert Amelia vor Ort die immer monströser werdenden Verbrechen.

Dieser Film trifft mit voller Wucht, ist nicht so böse wie „Sieben", aber ebenso clever. Neben der spannenden Killerjagd beeindruckt vor allem das Polizisten-Gespann mit seinen unkonventionellen Ermittlungsmethoden. Eine echte Entdeckung: Angelina Jolie.

Amelia (Angelina Jolie) jagt einen Serienmörder durch den New Yorker Untergrund

Ex-Cop Rhyme (Denzel Washington, l.) ist von Amelias Arbeit begeistert

Sellitto (Ed O'Neill, M.) deckt die eigenwilligen Methoden der Polizistin

Action 2 Spannung 1 Anspruch 3
Der Knochenjäger
Psycho-Thriller/USA
Start: 27.1.
ab 16 Jahre beantr.
www.knochenjaeger.de
Serienmörder haben immer noch Hochkonjunktur. Nervenkitzel im Stil von „Sieben"
2

KINO TOP 5

1 **Die Welt ist nicht genug**
MIT PIERCE BROSNAN
Geschüttelt, nicht gerührt. Die 19. Bond ist ein echter Klassiker!

2 **Tarzan**
SPRECHER: MAX FELDER
Der Lianenschwinger düst durch den Urwald wie ein Surfer.

3 **End of Days**
MIT ARNOLD SCHWARZENEGGER
Arnie legt sich mit dem Teufel an. Düsteres Endzeit-Spektakel.

4 **Blair Witch Project**
MIT HEATHER DONAHUE
Keine Blutorgien, keine Spezialeffekte. Gerade darum Horror pur.

5 **Der Diamantencop**
MIT MARTIN LAWRENCE
Salvenartige Sprüche, lässiges Auftreten: Juwelendieb mischt Police Department auf.

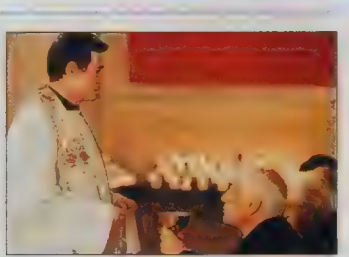
Stigmata

Tanz der Dämonen: Friseuse kommt in Teufels Küche.

Mit dem lieben Gott oder seinem bösen behuften Widersacher hat Frankie Paige (Patricia Arquette) nichts am Hut. Die 23-jährige Friseuse führt ein stinknormales Leben – bis ihr ihre Mutter einen Rosenkranz als Reiseandenken schenkt.

Frankie wird zum Opfer übernatürlicher Mächte, die an ihrem Körper Wunden hinterlassen, ähnlich denen des gekreuzigten Jesus Christus, so genannte Stigmata. Priester und Wissenschaftler Andrew Kiernan (Gabriel Byrne, seit „End Of Days" auf Dämonen spezialisiert), rückt dem Phänomen ganz unchristlich aufs Dach. Die Zutaten des Horror-Spektakels setzen sich wie folgt zusammen: eine Prise Okkultes, reichlich Mysteriöses, literweise Theaterblut und viel Hokuspokus. Nach der Hälfte unglaubwürdig!

Himmel oder Hölle? Frankie wendet sich...



...in ihrer Verzweiflung an Vater Andrew (l.)

Action 2 Spannung 3 Anspruch 3
Stigmata
Horror/USA
Start: 13.1.
ab 16 Jahre beantr.
www.mgm.com/stigmata/home.html
Der Teufel und der liebe Gott fahren derzeit Sonderschichten. Hier waren sie überarbeitet
3

American Beauty

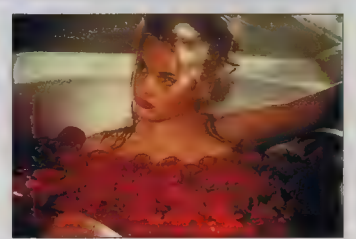
Krisensitzung bei einer schrecklich netten Familie.

Jane Burnham (Thora Birch) ist nicht zu beneiden: Ihre Mutter (schrill: Annette Bening) ist eine hysterische Zicke, die in ihrem Job als Maklerin versagt. Daddy Lester steckt in der Midlife Crisis und verguckt sich ausgerechnet in Janes beste Freundin.

Frisch Verliebte benehmen sich bisweilen etwas seltsam. So auch Lester, das Familienoberhaupt der Burnhams (Oscar-reife Leistung: Kevin Spacey). Er bringt den schlaffen Body in Form, raucht Dope, kauft sich einen albernen Sportwagen – und schmeißt seinen hoch dotierten Job weg, um in einer Fast-Food-Kette Hamburger zu verkaufen. Und dann ist da noch der Nachbarsjunge, der Jane heimlich mit der Videokamera filmt...

Die Amis bekommen in dem Film gnadenlos ihre Neurosen vorgeführt. Und sind begeistert ins Kino gerannt!

Lester (Kevin Spacey) bringt sich in Form...



...um bei Angela (Mena Suvari) zu punkten

Action 2 Spannung 2 Humor 1
American Beauty
Komödie/USA
Start: 20.1.
ab 12 Jahre beantr.
www.americanbeauty-the film.com/
Die schräge Familiengroteske mit ihren brillanten Darstellern ist heißer Oscar-Anwärter
1

Doppelmord

Mies: Ein Mann bringt seine unschuldige Frau in den Knast.

Noch ist die Welt für Libby (r.) in Ordnung

Travis steht das Wasser gleich bis zum Hals

Verurteilt wegen Mordes am eigenen Ehemann. So lautet das Urteil gegen Libby Parsons (toll: Ashley Judd), die Opfer eines (fast) perfekten Versicherungsbetrugs wird.

Sechs Jahre später kommt die verbitterte Frau auf Bewährung frei – wild entschlossen, ihren Sohn zu finden und ihren Mann zu töten. Denn für die selbe Tat kann nach amerikanischem Recht niemand zweimal bestraft werden. Libbys Vorhaben unbedingt verhindern will der zynische Bewährungshelfer Travis Lehman (Tommy Lee Jones, einer von Hollywoods Besten). Vier Wochen lang stand der Film auf Platz eins der US-Kinocharts. Einspielergebnis: 100 Millionen Dollar. Zu Recht. Der Thriller zeigt mehr als einen bitteren Rachefeldzug, nämlich die Hoffnung auf eine zweite Chance im Leben – für Libby und für Travis.

Action 2 · Spannung 2 · Anspruch 2

Doppelmord
Thriller/USA

Start: 3.2.
ab 12 Jahre beantr.

www.doublejeopardymovie.com/

Männer sind Schweine. Doch Libby lässt ihren Mann für seine Sauereien kräftig bezahlen

2

Anatomie

Skalpell statt Laufschuhe: Franka Potente als Weißkittel.

Paulas Leben steht auf Messers Schneide

Liebt männliche Studienobjekte: Gretchen

Sie ist ehrgeizig, sie ist attraktiv und sie ist neugierig. Medizinstudentin Paula (Franka Potente, seit „Lola rennt" Deutschlands gefragtester Jungstar) stolpert während eines Elitekurses in Anatomie über eine Leiche. Der Typ war tags zuvor aber noch quicklebendig. Bei ihren Nachforschungen stößt Paula auf die „Antihippokraten", einen verbotenen Geheimbund von Medizinern. Die nehmen das Leben von Patienten in die eigene Hand, wenn es zum „Wohl" der Medizin ist. Als die Schnüfflerin in ihr Zimmer kommt, sind ihre Bettlaken in Blut getränkt...

Wer sowieso Horror vorm Arztbesuch hat, wird nach „Anatomie" die Weißkittel für immer meiden wollen. Zu sehen, wie ein Mensch bei lebendigem Leib konserviert wird, ist nur was für nervenstarke Gruselspezialisten.

Action 3 · Spannung 2 · Anspruch 2

Anatomie
Horror/Deutschland

Start: 10.2.
ab 16 Jahre beantr.

www.columbiatristar.de

Mediziner benutzen Patienten als lebende Versuchsobjekte. Nichts für schwache Nerven!

2

Bringing Out The Dead

Ein frustrierter Sanitäter hat genug vom alltäglichen Elend.

Frank bei einem seiner zahllosen Einsätze

Licht am Horizont? Mary mag den Sanitäter

Zu viele Einsätze, zu viel Alkohol, zu wenig Schlaf. Rettungssanitäter Frank (Nicolas Cage) ist am Ende. Die Anforderungen des Jobs haben seinen Blick verengt. Er nimmt nur noch Leid, Schmerz und den Tod wahr. Bis er Mary (Cages Ehefrau Patricia Arquette) trifft, deren Vater er als Koma-Patient in die Notaufnahme bringt. In Mary sieht Frank neben den gemeinsamen Problemen Wärme und Geborgenheit, und er klammert sich an seinen Engel, in der Hoffnung, sie und sich retten zu können.

Das neuste Werk von Meisterregisseur Martin Scorsese („Casino") ringt nicht mit dem Leid der Menschen, sondern mit sich selbst. Ohne erkennbare Dramaturgie dümpelt die triste Doku-Story dahin. Besonders nervt die aufgesetzte Weinerlichkeit von Nicolas Cage. Anstrengendes Kopfkino.

Action 3 · Spannung 4 · Anspruch 3

Bringing Out The Dead
Drama/USA

Start: 10.2.
ab 16 Jahre beantr.

www.bringingoutthedead.com/

Zwei gute Schauspieler und ein brillanter Regisseur ergeben nicht immer einen großen Film

4

Echoes

Visionen unter Hypnose leiten einen Mann ins Totenreich.

Tom (Kevin Bacon) steht unter Hypnose...

...als ihm ein bleiches Girl erscheint

Auf einer Party lässt sich Tom (Kevin Bacon) von seiner Schwägerin hypnotisieren. Im Schattenreich des Unterbewusstseins nimmt er kurze, grelle Bilder von einem Mädchen mit ausgeschlagenem Zahn wahr. Dazu Blut, Schreie, Tränen. Tom ist zum Grenzgänger zwischen dem Reich der Toten und dem Leben geworden. Erst wenn er die Wünsche der Verblichenen erfüllt hat, wird sein Geist frei sein.

Vorlage für diese gelungene Mixtur aus Horror, Thrill und okkulter Faszination ist der vergriffene Roman „Stir Of Echoes" von Richard Matheson – der Mann, der zu den Hauptautoren der legendären Mystery-Serie „Twilight Zone" gehört. Obwohl 45 Jahre alt, hat die auf klug dosierte Spannung ausgerichtete Story nichts an Aktualität verloren. Für Freunde des „Blair Witch Projects" ein unverzichtbarer Thriller.

Action 2 · Spannung 2 · Anspruch 2

Echoes
Okkult-Thriller/USA

Start: 10.2.
ab 16 Jahre beantr.

www.stirofechoes.com/

Hypnotische Spannung in der Grauzone von Wissenschaft und Esoterik. Überzeugend!

2

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Celebrity (3) · Charts: MediaControl

KLATSCH

Jennifer Lopez

www.jenniferlopez.com/net_index.html

Nicht wahr ist, dass die Sängerin und Schauspielerin ihren Körper für eine Milliarde Britische Pfund hat versichern lassen.

Wahr ist, dass Frau Lopez nun definitiv die Seidenlaken mit Rapper Puff Daddy teilt. Wahr ist auch, dass sie mit Eddie Murphy die Komödie „Pluto Nash" dreht.

Leonardo DiCaprio

http://www.members.tripod.com/leofans/

Ursprünglich war für diese Ausgabe ein Bericht zum neuen DiCaprio-Film „The Beach" geplant (voraussichtlicher Kinostart: 17. Februar). Doch leider ist der Streifen nicht mehr rechtzeitig eingetroffen, so dass wir Euch bis zum nächsten Heft vertrösten müssen. Schade, schade, schade...

John Cleese

www.pythonline.com/

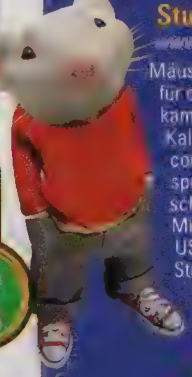
„Fawlty Towers"-Fans, aufgepasst! Brit-Komiker John Cleese – derzeit im Bond-Streifen zu sehen – hat eine neue Sitcom für den US-Fernsehsender ABC entwickelt. Ort des Geschehens ist ein Anwaltsbüro, in dem der Teufel (wer sonst?!) sein Unwesen treibt. Zu blöd: Cleese spielt leider nicht mit.

Jim Carrey

www.man-on-the-moon.com/

Dieser zugewachsene Hippie ist kein Relikt aus der Flower-Power-Ära, sondern Grimassen-As Jim Carrey. In seinem neuen Film „Der Mondmann" (Start: 30. März) verkörpert er das wilde Leben von US-Komiker-Legende Andy Kaufman. Wild genet auch eine Pressekonferenz in L.A.: Carrey fuchtelte mit 'nem Plastik-Penis herum und goss Sänger Tony Clifton Eistee über den Kopf.

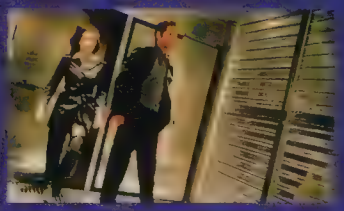
Stuart Little



Mäuse – für die einen der Horror, für die anderen putzige Spielkameraden. Von ganz anderem Kaliber ist Stuart Little. Die computeranimierte Maus spricht, trägt Converse-Turnschuhe und ist vollwertiges Mitglied einer Familie. In den USA bereits ein Kinohit, packt Stuart derzeit seine Koffer, um ab März durch Eure Buden zu flitzen. Hat da etwa jemand „iih" gequietscht?

Die wichtigsten Videos im Januar/Februar

DVD



Akte X – Der Film

Mystery • ab Mitte Februar

Scully und Mulder geraten erneut in einen Strudel aus unheilvoller Weltverschwörung und persönlicher Bedrohung. Für Fans etwas verspielt, für Einsteiger schwer durchschaubar. Extras: Kinotrailer, Interview Chris Carter/Rob Bowman, Making Of. 3

Außer Kontrolle

Action • ab Mitte Februar

Eine erfolgreich getestete Anlage, die aus Wasser Energie erzeugen kann, wird durch einen Sabotage-Akt zerstört. Spektakuläre Öko-Action mit Keanu Reeves, der vom braven Biedermann zum Kampfsport-Ass mutiert. Extras: Kinotrailer. 2

Gefährliche Brandung

Surf-Action • ab Mitte Februar

Und nochmal Keanu Reeves: Diesmal als junger FBI-Agent im Kampf gegen Surf-Maniac Patrick Swayze (Foto), der einer Bankräuber-Bande angehört. Regisseurin Bigelow surft auf der ultimativen Welle. Kickt auch Stubenhocker. Extras: Kinotrailer. 1

VIDEO TOP 5 VERLEIH

1. Matrix – MIT KEANU REEVES
2. Die Mumie – MIT RACHEL WEISZ
3. Verlockende Falle – MIT SEAN CONNERY
4. Virus – MIT JAMIE LEE CURTIS
5. Reine Nervensache – MIT ROBERT DE NIRO

Neu im Verleih

Sie lieben und sie quälen sich: Sebastian und seine abgebrühte Halbschwester

Eiskaltes Biest: Kathryn teilt lustvoll Boshaftigkeiten an ihre Umwelt aus

Eiskalte Engel

Intrige • ab 16 Jahre • ab Mitte Februar

Wer glaubt, Intrigen seien etwas für zickige alte Leute, irrt spätestens hier. Die Halbgeschwister Kathryn Merteuil (Sarah Michelle Gellar als überzeugendes Miststück) und Sebastian Valmont (Charmebolzen Ryan Philippe) sind jung und smart. Und sie lieben es, sich gegenseitig – ebenso wie ihrer Umwelt – das Leben mit kleinen, fiesen Hinterlistigkeiten zu verschärfen. Dabei bedient sich Regisseur Roger Kumble moderner Hilfsmittel: Liebesschwüre oder Erpressungen werden über das Internet verschickt. „Eiskalte Engel" ist aber nicht nur boshaft, sondern wegen seines schwarzen Humors auch ungeheuer witzig. Und sehr, sehr sexy! 2

Wild Wild West

Western • ab 12 Jahre • ab Mitte Februar

Auf der Jagd nach dem Schurken Dr. Loveless brettern Will Smith (r.) und Kevin Kline stilvoll durch ein Western-Ambiente mit rostigem Sci-Fi-Look. Dieses kunterbunte Ausstattungsmonstrum von einem Film ist echt durchgeknallt! 2

John Carpenters Vampire

Horror • ab 16 Jahre • ab Ende Januar

Carpenter hält sich nicht lange bei irgend einer Logik auf und walzt Effekte in Wiederholungen gnadenlos platt. Neben wenigen optischen Finessen sind Inszenierung und Dialoge wenig innovativ, doch umso rüder und vulgär. Schwach. 4

Instinkt

Thriller • ab 12 Jahre • ab Ende Januar

Ein Anthropologe (intensiv: Anthony Hopkins), der mehrere Jahre unter Gorillas gelebt hat, wird des Mordes beschuldigt. Ein ehrgeiziger Psychiater versucht, den Fall aufzuklären. Blöd: die schwülstige Entgleisung am Schluss des Films. 3

Neu im Verkauf

Go!

Komödie • ab 16 Jahre • ab Ende Januar

Der Film von „Swingers"-Regisseur Doug Liman rast wie ein elektrisierender Joyride durch das Leben einer Gruppe junger Leute, deren Schicksale sich unerwartet kreuzen. Schrille Story um Sex, Drogen und Gangstertum. 2

Manchmal kommen sie wieder

Horror • ab 16 Jahre • ab Mitte Januar

Auf einem Regierungsstützpunkt in der Antarktis werden zwei Mitarbeiter tot aufgefunden. Captain Cage untersucht die Spuren des seltsamen Falls. Der dritte und letzte Teil dieser Stephen-King-Trilogie setzt allzu sehr auf Schockeffekte. 3

Clay Pigeons

Action • ab 16 Jahre • ab Anfang Februar

Als sich sein bester Freund vor seinen Augen erschießt, gerät die Welt von Clay außer Kontrolle. Als dann auch noch Lester (Vince Vaughn) auftaucht, hält die Polizei den Tankstellengehilfen für einen Serienkiller. Trockener Humor, tolle Musik. 2

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Filmarchiv Neumer (4) · Charts: MediaControl

Mein Savvy sagt ...
Go for it!
DUAL-BAND-TECHNOLOGIE ... OB D- ODER E-NETZ – ICH KRIEG SIE BEIDE.
VOICE DIAL ... ICH SAG DEN NAMEN, SAVVY WÄHLT.
VIBRATIONSALARM ... MIR ENTGEHT KEIN ANRUF.
25 EMOTION-SYMBOLE (SMS) ... ICH ZEIGE, WAS ICH FÜHLE.
Savvy
DUAL BAND
UEFA
EURO
2000
Official Sponsor
Mein Savvy lässt keine Wünsche offen: Stoppuhr, Organizer, 20 verschiedene Rufmelodien und Biorhythmus-Kalender. Der sagt mir, ob es mein Glückstag wird. So wie der Tag, an dem ich mein Savvy bekommen habe.
„I've got to admit it's getting better ...“
Mehr über Savvy unter Info-Line 01805-1029 oder
www.philipsconsumer.com
PHILIPS
Let's make things better.

Spuren

Adrenalin-Junkies

Ist dein Leben langweilig – setz es aufs Spiel: High-Speed-Snowboarder rasen im Fadenkreuz von Mord, Moneten und Megaspaß.

Die Szene-Fotografin Saskia Jacobs (Idil Uener) recherchiert in einem mysteriösen Mordfall

Hat er etwas mit dem Toten zu tun? Snowboard-Trainer Flo Capeder (Benjamin Sadler)

Bruno Zaugg (Stefan Gubser) ist ein skrupelloser Geschäftsmann, der über Leichen geht

Saskia (Idil Uener) ist geschockt. In der Nähe des High-Speed-Snowboard-Wettkampfgeländes entdeckt sie eine Leiche. Todesursache: Kopfschuss

Mit Kamera und Teleobjektiv auf Mörderjagd: Die junge Fotografin begibt sich auf lebensgefährliches Glatteis

Dauer-Action am Filmset

Außendrehs sind immer ein Risiko: Als die Crew von „Spuren im Schnee" im März 1998 mit den Dreharbeiten begann, herrschten in den Schweizer Alpen selbst auf den Gletschern in 3.000 Metern Höhe Verhältnisse wie auf Mallorca im Mai: Bei 15 bis 20 Grad schmolz dem Team der wichtige Schnee unter den Füßen weg. Das Klimaphänomen „El Niño" war der Spielverderber.

Im Januar 1999 zog man erneut nach Flims-Laax. Die Temperaturen hatten sich zwar auf ein Normalmaß eingependelt, dafür begann es ohne Unterlass zu schneien.

Wer wie Schauspieler Benjamin Sadler Snowboarden im Tiefschnee mag, kam auf seine Kosten. „Die Almhütten waren total zugeschneit, und beim Boarden fiel ich sehr weich", schildert Sadler die „Arbeitsbedin-

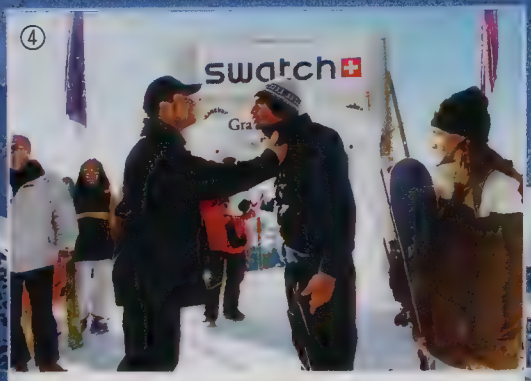
Im Schnee

im Tempo-Wahn

Flo ist entsetzt über Saskias Mordanschuldigungen. Er beteuert seine Unschuld – die Fotografin wird langsam unsicher

Im Snowboard-Team macht sich Unruhe breit. Gibt es die verschwundene Leiche nun wirklich, oder ist am Ende alles nur...

Der zwielichtige Geschäftsmann Zaugg bedroht Saskia (r.), weil sie in der seltsamen Mordsache keine Ruhe gibt



...ein Hirngespinst? Die Anspannung mündet in einen heftigen Streit zwischen Flo (r.) und Bruno Zaugg

Beim Versuch, den Weltrekord im High-Speed-Snowboarden zu brechen, kommt es dann auch noch zu einem Unfall...

MITTWOCH, 2. FEBRUAR
20.15 SAT.1
SPUREN IM SCHNEE
SHOWVIEW: 434-2-043

Der Weltrekord im High-Speed-Snowboarden liegt bei 209 km/h. Diese magische Zahl gilt es zu brechen – besonders für Flo Capeder (Benjamin Sadler), den Szene-Star. Beim Versuch, die Rekordmarke zu toppen, stürzt er schwer – das Ende seines Hochgeschwindigkeitstraums.

Dennoch bleibt der smarte Draufgänger dem fixen Brett treu: Als Trainer führt er ein Team der weltbesten Snowboarder an. **Im Rahmen eines pompösen Events im Schweizer Alpendorf Flims-Laax wollen die Adrenalin-Junkies den Weltrekord knacken.** Für die nötige Vermarktung sorgt Szene-Fotografin Saskia (Idil Uener).

Kaum eingetroffen, macht die toughe junge Frau eine schreckliche Entdeckung: **In einer Gletscherspalte liegt ein Toter. Als die Polizei die Leiche bergen will, ist sie aber verschwunden – genau wie die Fotos, die Saskia von dem Toten schoss.** Ohne offizielle Unterstützung ermittelt Saskia auf eigene Faust. Dabei stößt sie auf dubiose Geschäftsbeziehungen rund um „Trendville", eine Retortenstadt für Trendsportler, die ganz in der Nähe entstehen soll. Ihre Recherche führt sie zum attraktiven Team-Chef Flo...

Ist dein Leben langweilig, setz es aufs Spiel – dieser zynische Leitspruch der Elite-Boarder geht schneller in Erfüllung, als es allen Beteiligten lieb ist. „Spuren im Schnee" zeigt neben Action und Fun auch eine weniger bekannte, gefährliche Seite von Trendsportarten, nämlich, wie leicht Sportbegeisterte nicht nur Opfer von Unfällen werden können, sondern auch von Geldhaien. **Sport und Mord: raffinierte Story, aufregende Charaktere.**

Text: Rainer Fellmann · Fotos: © Wojciech (2)

gungen". Trotzdem musste der Dreh für eine Woche unterbrochen werden: Lawinengefahr! Mitte März fiel dann die letzte Klappe.

Die Actionszenen wurden von Stuntregisseur Stefan Zürcher, der schon bei Bond-Filmen mitgewirkt hat, spektakulär in Szene gesetzt. Den Sturz eines Snowboarders drehte man beispielsweise mit Hilfe eines über die Piste gespannten Drahtseils, das den Sportler bei 50 km/h aus dem Brett hob.

Der Adrenalin-Kick: Snowboarden

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Rein ins Vergnügen: Wir verlosen 1 Wochenende für 1 Snowboard-Fan im Salzburger Saalachtal mit Halbpension und Skipass Loferer Alm (mit Snowboard-Funpark). Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluss ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Kult-Krähe im TV! Ein ermordeter Musiker kehrt aus dem Totenreich zurück. Seine Mission: Rache.

The Crow

Knüllige Fantasy-Action

Auferstanden: Rockmusiker Eric (Mark Dacascos) will einen Doppelmord rächen

Ein Toter auf einem Rachefeldzug? Das ist ja wohl völlig irre...

Eric: eine ziemlich lebendige Leiche

Trafen sich offenbar schon mal im Wilden Westen: Eric (l.) und Shelly

21.15 Uhr kabel 1

DIENSTAGS

THE CROW – DIE SERIE

SHOWVIEW: 261-7-458 (25.1.)

Noch bevor „The Crow – Die Krähe" 1994 die Kinokassen klingeln ließ, sorgte die gruselige Comic-Verfilmung weltweit für noch gruseligeres Aufsehen: **Hauptdarsteller Brandon Lee kam am Set unter mysteriösen Umständen ums Leben.** Ein Revolver war statt mit Platzpatronen mit echten Kugeln geladen. Tragik pur.

Zum Kultobjekt wurde der Mystery-Thriller jedoch aus anderen Gründen: wegen der Spezialeffekte, der düsteren Bilder und des exzellenten Soundtracks (unter anderem von Stone Temple Pilots, The Cure). Die Fortsetzung „Die Rache der Krähe" (1996) konnte man indes vergessen – zu fantasielos die Geschichte, zu farblos die Darsteller (Vincent Perez, Iggy Pop). Voraussichtlich Ende dieses Jahres kommt der mit Spannung erwartete dritteTeil in die Kinos. Titel: „The Crow: Salvation".

Bis dahin könnt Ihr die übersinnlichen Abenteuer der Krähe über den heimischen Fernsehschirm flattern lassen. **Die TV-Serie läuft seit Anfang Januar und bietet 22 Folgen. Sie knüpft perfekt an den ersten Teil der Gothic-Saga an:** Ein Jahr nach seiner Ermordung kehrt Rockstar Eric Draven (Martial-Arts-Star Mark Dacascos) auf die Erde zurück, um seinen eigenen Tod und den seiner großen Liebe Shelly zu rächen. Ausgestattet mit den übernatürlichen Kräften einer Krähe macht er sich auf die Suche nach den Auftragskillern. **Dabei stellt sich ihm eine satanische Macht in den Weg – fest entschlossen, dem schwarzen Federvieh die Flügel zu stutzen...**

Mystery, gepaart mit ausgetüftelten Spezialeffekten und rasant geschnittenen Kampfsportszenen, sorgt für einen tollen Action-Mix.

Die nächsten Folgen

Millennium

(25.1.) Detective Albrecht untersucht Einbrüche. Dabei stößt er auf Jugendliche, die von einem charismatischen Anführer manipuliert werden. Draven hilft Albrecht und den Kids, zu türmen.

Treibjagd

(1.2.) Nach sieben Jahren flieht der Mustersträfling und Mörder Drew Kessler aus der Haft, um sich an dem Mann zu rächen, der ihn hinter Gitter brachte: Detective Albrecht. Draven greift ein.

Verschwörung

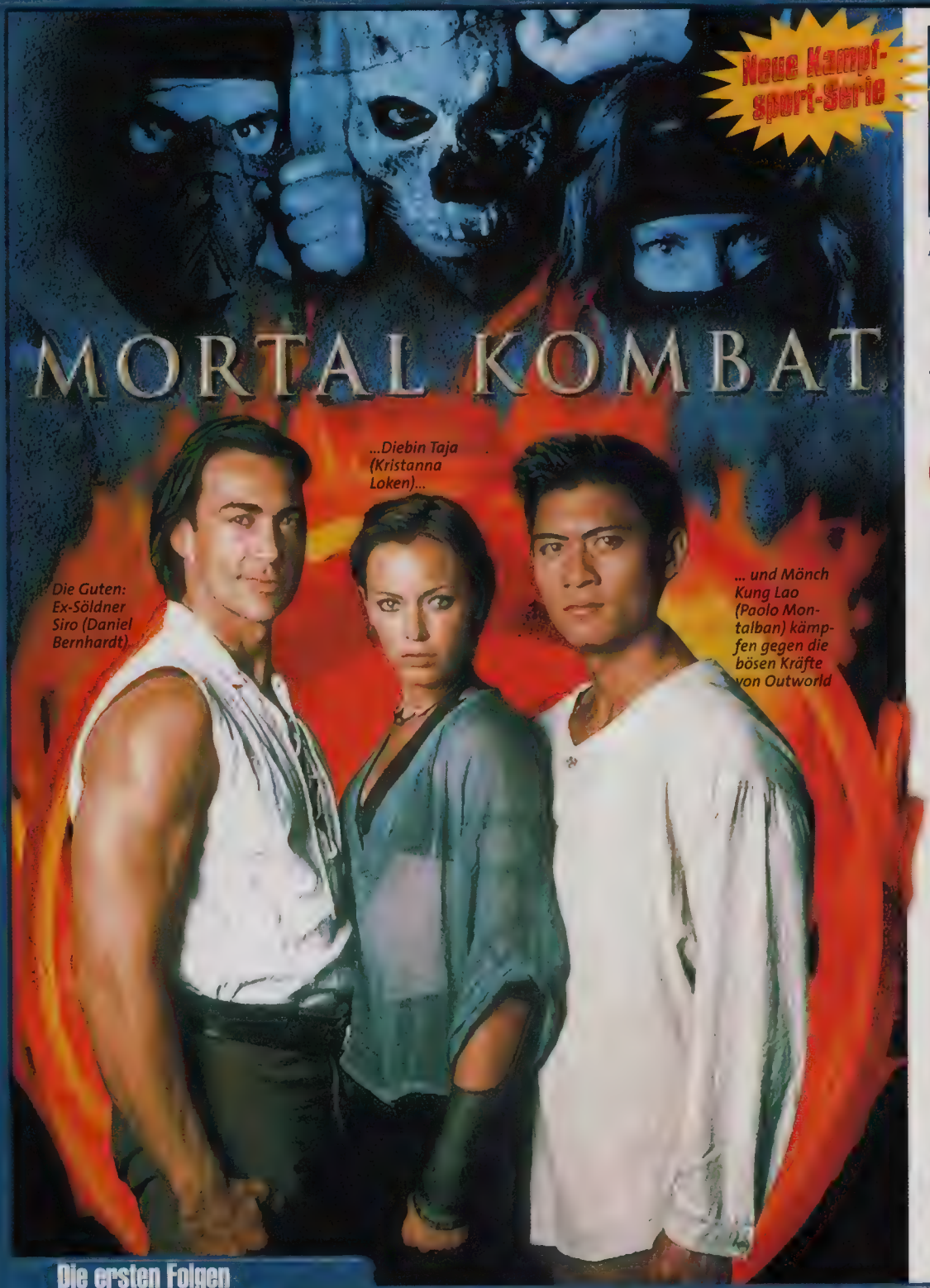
(8.2.) Draven trifft eine Frau, die die Identität seiner toten Freundin Shelly angenommen hat. Sie ist auf der Flucht vor den Killern ihres Mannes. Zwischen Eric und ihr entsteht Freundschaft.

Schwarze Feder

(15.2.) Draven hat den Kontakt zu Shelly verloren. Er lässt sich hypnotisieren und erfährt, dass er in seinem Vorleben der Indianer Schwarze Feder war. Doch aus der Hypnose gibt es kein Zurück.

Todessehnsucht

(22.2.) Während der Suche nach Shelly trifft Draven auf einen Jungen. Wie sich herausstellt, ist der Kleine ein Geist. Er bittet Draven, einen Motorrad-Stunt seines Vaters zu verhindern.



Unangenehme Zeitgenossen: Das „Outworld"-Imperium bedroht die Erde

Der Herrscher der Finsternis will die Erde übernehmen. Das heilige Turnier „Mortal Kombat" soll es verhindern.

22.15 RTL II **MITTWOCHS, AB 19. JANUAR**
MORTAL KOMBAT
SHOWVIEW: 573-3-987 (19.1.)

Beim Markennamen „Mortal Kombat" rumst es an allen Vermarktungsfronten, und ein Ende des Erfolgs ist nicht in Sicht. Neben einer Spielzeugreihe existiert auch eine Cartoon-Serie („Mortal Kombat: Defenders of the Realm"). Die Webseite *www.mortalkombat.com* wird weltweit in den Top-Ten-Listen für Unterhaltungsseiten geführt. 1995 und 1997 entstanden zwei Kinofilme. Der letztere („Mortal Kombat: Annihilation") lief erst Ende 1999 in den deutschen Kinos – floppte dort allerdings.

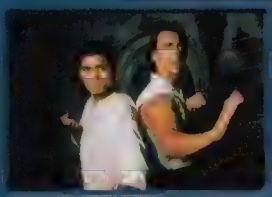
Nach Fertigstellung der Filme standen die aufwendigen Sets ungenutzt herum. Das kann so nicht bleiben, sagte sich Produzent Lawrence Kasanoff und entwickelte eine TV-Serie. In 22 Folgen – die ersten zwei am 19. Januar stehen für den sonst üblichen Pilotfilm – wird die Vorgeschichte zu den Ereignissen der Kinofilme erzählt: Der chinesische Mönch Kung Lao und seine Freunde, der Ex-Söldner Siro und die schöne Diebin Taja, müssen das Reich der Erde gegen Shao Khan, den Herrscher der Finsternis, verteidigen. Die Götter entscheiden die Austragung eines Wettkampfs: **Die besten Erdenkämpfer treten gegen die besten Kämpfer Shao Khans an. Es siegt, wer als erster eine Reihe von zehn Turnieren gewinnt.**

Klar, die Storys sind simpel gestrickt, dafür gibt es aber rasant inszenierten Kampfsport, der auch verwöhnte Augen begeistert. Und Action satt!

Die ersten Folgen

Die Auferstehung des Kriegers

(19.1.) Kung Lao (M.) besiegte den Zauberer Shang Tsung, der auf Rache sinnt. Donnergott Rayden beauftragt Kung Lao, „Mortal Kombat"-Kämpfer auszubilden



Kämpfer der Naturgewalten

(26.1.) Kung Lao (l.), Siro (r.) und Taja fahren in die mysteriöse Stadt Zhu Zin. Dort sollen sie einen Magie-Kristall vor Shang Tsung und seinen Ninjas schützen und ein Trainingscenter errichten

Omegis, die geheimnisvolle Zauberin

(2.2.) Siro und Taja trinken Wasser, das der Zauberer Shang Tsung vergiften ließ. Kung Lao muss die Zauberin Omegis finden, denn nur sie kann helfen

Prinzessin Kitana

(9.2.) Daahran, ein Krieger der besiegten Edenians, schmuggelt einen Samen der „Essenz von Edenia" auf die Erde. Shao Khans Adoptivtochter Kitana, die eine Edenian ist, hört davon

Noob Saibot

(16.2.) Siro und Taja werden von Kin benutzt, um in einer unterirdischen Stadt den gefährlichen Krieger Noob Saibot zu befreien. Dessen Mission ist es, Kung Lao um jeden Preis zu vernichten

Text: Angelika Buscha

Top-Filme des Monats

MITTWOCH, 19. JANUAR
20.15 PRO 7
MURDER IN THE FIRST
SHOWVIEW: 202-8-426

Nach einem Fluchtversuch wird Henri (Kevin Bacon, r.) vom sadistischen Gefängnisdirektor für drei Jahre in Isolierhaft gesteckt. Starke und ergreifende Justiz-Anklage!

FREITAG, 21. JANUAR
20.15 RTL II
LEGENDEN DER LEIDENSCHAFT
SHOWVIEW: 50-65-25-99

Abenteuer-Epos mit Starbesetzung, in dem drei ungleiche Brüder um die Gunst einer Frau buhlen. Opulent.

FREITAG, 28. JANUAR
22.10 RTL II
TWELVE MONKEYS
SHOWVIEW: 324-5-138

Diesmal muss sich Bruce Willis mit einer Öko-Terrorgruppe und einem Virus rumschlagen. Und (logisch!) die Welt retten. Genialer Science-Fiction-Thriller von Terry Gilliam.

FREITAG, 11. FEBRUAR
20.15 RTL II
ZWEI MILLIONEN DOLLAR TRINKGELD
SHOWVIEW: 534-7-243

Statt des üblichen Trinkgelds schuldet ein Cop einer Kellnerin die Hälfte seines Lotteriegewinns – zwei Millionen Dollar. Ist wirklich mal passiert!

Die Programm-Highlights im Januar/Februar

Spielfilme

Anna Karenina (Sa, 22. Januar): Sophie Marceau (im aktuellen Bond-Streifen zu sehen) glänzt in dieser sinnlichen Tragödie

Zurück in die Zukunft 2 (Fr, 28. Januar): Marty (Michael J. Fox, r.) und der irrwitzige Doc Brown sind auf dem Weg ins Jahr 2015

MITTWOCH, 19. JANUAR
20.15 SAT 1
STAN BECKER – EIN MANN, EIN WORT
SHOWVIEW: 202-6-068

TV-Rambo Heinz Hoenig haut wieder drauf: In der Rolle des Ex-Bullen Stan Becker heuert er diesmal als Dockarbeiter im Hamburger Hafen an. Prompt stößt er auf illegale Geschäfte – es geht um radioaktives Material. Verdächtig ist Geschäftsmann Donzelot, der in die Faust von Becker rennt.

FREITAG, 21. JANUAR
20.15 PRO 7
MISSISSIPPI DELTA – IM SUMPF DER RACHE
SHOWVIEW: 36-61-53-15

Düsterer Rache-Thriller um Ex-Cop Dave Robicheaux (Alec Baldwin), dessen Frau Opfer einer Gewaltlawine wird. Am Drehbuch arbeiteten „Get Shorty"-Autor Scott Frank und Kollege Harley Peyton („Twin Peaks").

SAMSTAG, 22. JANUAR
20.15 SAT 1
ANNA KARENINA
SHOWVIEW: 24-09-59-84

Melodramatisch: Die junge Anna Karenina – Sophie Marceau ist einfach zum Niederknien – führt eine Vernunftehe, als sie sich in den gut aussehenden Grafen Wronskiy verliebt. Fortan lebt sie gesellschaftlich isoliert. Am schlimmsten aber ist die Trennung von ihrem Sohn. Großes Gefühlskino mit einem Hauch Erotik. Kurzum: eine Tragödie.

SONNTAG, 23. JANUAR
20.15 RTL
DAS KLEINE ARSCHLOCH
SHOWVIEW: 79-14-76-56

Vorsicht! Dieser Zeichentrickfilm ist nichts für Fans von Disney und Co. Denn was Walter Moers' („Käpt'n Blaubär") vorlauter Rotzlöffel loslässt, ist harte Kost – also genau das Richtige für alle „South Park"-Anhänger...

DIENSTAG, 25. JANUAR
20.15 KABEL 1
WIR SIND KEINE ENGEL
SHOWVIEW: 908-4-980

Diesen beiden Herren stehen Hörner wirklich besser als Flügel: Die Knastbrüder Ned (Robert De Niro) und Jim (Sean Penn) gerieten völlig unerwartet in Freiheit. Getarnt als Priester wollen sie die Grenze nach Kanada überqueren. Irre witzig, irre gut besetzt.

MITTWOCH, 26. JANUAR
20.15 PRO 7
NO WAY OUT
SHOWVIEW: 288-7-171

Hochspannung: Minister Brice (Gene Hackman) erschießt seine Geliebte. Der Nebenbuhler (Kevin Costner) soll's ausbaden.

DONNERSTAG, 27. JANUAR
20.15 PRO 7
DIE GEISELN VON COSTA RICA
SHOWVIEW: 285-4-843

Der Alptraum schlechthin: Am Silvesterabend werden Kiki (Nina Hoss) und ihre Reiseleiterin in Costa Rica von Rebellen entführt.

FREITAG, 28. JANUAR
20.15 PRO 7
ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT 2
SHOWVIEW: 282-1-515

Doc Brown kehrt aus der Zukunft zurück, um ein Riesenunglück zu verhindern. Dabei braucht er die Hilfe von Marty (Michael J. Fox). Streckenweise legt die Fortsetzung in Sachen Tempo und Irrwitz sogar noch zu. Furios!

SONNTAG, 30. JANUAR
20.15 PRO 7
DER GEIST UND DIE DUNKELHEIT
SHOWVIEW: 278-4-030

Beim Bau einer Brücke in Afrika greifen Löwen ein Camp an, das von Ingenieur Paterson (Val Kilmer) geleitet wird. Der mitreißende Abenteuerfilm beruht auf einer wahren Begebenheit: 1898 fielen in neun Monaten insgesamt 130 Menschen zwei Löwen zum Opfer, bevor man die Raubtiere töten konnte.

DIENSTAG, 1. FEBRUAR
20.15 KABEL 1
BULLITT
SHOWVIEW: 367-9-807

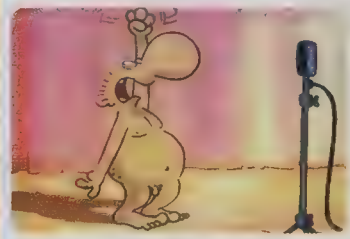
Wenn ein Film das Prädikat „Klassiker" tragen darf, dann dieser! Der knallhart inszenierte Kriminalfilm mit Steve McQueen als Polizeileutnant Frank Bullitt in der Hauptrolle zeigt die wohl beste Verfolgungsjagd in der Geschichte des Kinos. Supercool.

MITTWOCH, 2. FEBRUAR
20.15 PRO 7
RENT A KID
SHOWVIEW: 364-0-395

Harry (urkomisch: Leslie Nielsen) vertritt den Direktors eines Kinderheims. Dabei kommt ihm eine zündende Idee: Um seinen Schützlingen ein neues Zuhause zu verschaffen, gründet er einen Kinder-Miet-Service. Rührende Situationskomik und Chaos pur.

FREITAG, 4. FEBRUAR
20.15 PRO 7
DAS KARTELL
SHOWVIEW: 753-1-891

Ein teuflisches Spiel um Machtmissbrauch und Korruption: CIA-Direktor Ryan (Harrison Ford in Bestform) kommt einem südamerikanischen Drogen-Kartell auf die Spur. Dessen Verbindungen reichen bis ins Weiße Haus. Der Film entstand nach dem Roman „Der Schattenkrieg" von Tom Clancy. Ein Knaller für alle Verschwörungs-Freaks!



Das kleine Arschloch (So, 23. Januar): Der Antiheld aus der Comic-Serie zeigt sich im Kinodebüt von seiner frechsten Seite

Bullitt (Di, 1. Februar): Polizeileutnant Bullitt (l.) wird abgestellt – für die Sicherheit eines von der Unterwelt gejagten Verbrechers

Serie

Geisterjäger John Sinclair (Do, 20. Januar): Der Mann vom britischen Geheimdienst kämpft gegen die Dämonen der Finsternis

DONNERSTAGS
22.15 RTL
GEISTERJÄGER JOHN SINCLAIR
SHOWVIEW: 226-6-198 (20.1.)

Die neue Mystery-Crime-Serie startete am 6. Januar mit insgesamt acht Folgen. Am 20.1. ermittelt der Oberinspektor von Scotland Yard (Kai Maertens) gegen die Hexe Lukretia.

FREITAGS
21.15 RTL
ALLES ATZE
SHOWVIEW: 14-38-08 (21.1.)

Kioskbesitzer Atze Schröder ist von Opa Pläte genervt, weil der ihm seine Kunden vergrault. Kurzerhand stiehlt Atze aus dem Briefkasten des alten Herrn dessen abonnierte Zeitungen und zwingt ihn so zum Kauf am Kiosk. Deftig, ätzend, prolliger Humor.

SAMSTAGS
14.30 RTL
DIE WILDEN SIEBZIGER
SHOWVIEW: 67-3-67 (22.1.)

Die neue US-Sitcom führt zurück zu Schlaghosen, Polyesterhemden und Prilblumen. Erzählt wird die Geschichte einer Clique: Der 17-jährige Eric und seine Freunde Jackie, Kelso, Hyde, Donna und Fez gehen auf Disco-Partys, glotzen stundenlang in die Röhre und machen erste Sex-Erfahrungen.

SONNTAGS
9.20 RTL
ALIENS IN MEINER FAMILIE
SHOWVIEW: 931-1-743 (23.1.)

Bobut will unbedingt ein neues Spielzeug haben – die „Stinky Stevie"-Puppe. Doch weder seine Eltern noch das Kindermädchen wollen dem Mini-Alien die Puppe kaufen. Also macht er sich selbst auf den Weg... Außerirdisches Vergnügen frisch aus den USA.

SONNTAGS
14.15 RTL
CONOR, DER KELTE
SHOWVIEW: 748-2-721 (30.1.)

Die neue Abenteuer-Serie spielt im Jahr 400 nach Christus. Die Truppen des Römischen Imperiums haben das Nordland zerstört, und die keltischen Clans liefern sich erbitterte Fehden. Das Volk schreit währenddessen nach Erlösung. Dieser Aufschrei wird von einem jungen Kelten namens Conor gehört.

SONNTAGS
16.00 SAT 1
CLUELESS
SHOWVIEW: 41-3-22 (6.2.)

Die Serie wurde nach der Vorlage des gleichnamigen Kinofilms mit Alicia Silverstone gedreht. Auch hier stehen die Trends und Hypes dreier Girls aus reichem Haus im Mittelpunkt.

Clueless (So, 6. Februar): Hauptsache hip – so lautet das Motto der aufgekratzten Teenager Cher, Dionne und Amber (v.l.)

Fun

VIVA Interaktiv: Young Deenay (Mi, 19. Januar): Fatima Napo alias Young Deenay hat endlich wieder Zeit fürs Musik machen

MITTWOCH, 19. JANUAR
15.00 VIVA
INTERAKTIV: YOUNG DEENAY
SHOWVIEW: 60-34-84-32

Nach bestandenem Abitur kehrt die Rapperin mit neuen Songs (wie „You And Me") zurück.

SONNTAG, 23. JANUAR
14.20 RTL II
BRAVO TV EXTRA: BLÜMCHEN
SHOWVIEW: 348-8-830

Blümchen plaudert über ihre neuesten Aktivitäten als Sängerin und Moderatorin.

DIENSTAG, 25. JANUAR
23.00 RTL II
HOCH DIE TASSEN
SHOWVIEW: 81-63-09

Wohin gehen, wenn man ausgeht? Kino? Disco? Immer das selbe. Es muss was Neues her! Die Redaktion Spezial berichtet über Trends in Sachen Mode, Musik und Nachtleben.

DONNERSTAG, 27. JANUAR
20.15 RTL
WER WIRD MILLIONÄR?
SHOWVIEW: 37-20-27

Die Ratefieber-Show kommt mit zehn neuen, spannenden Folgen. Wer mitmachen will, kann sich vor der Sendung telefonisch bewerben. Moderation: Günther Jauch.

FREITAG, 4. FEBRUAR
23.15 RTL
PLANET COMEDY
SHOWVIEW: 856-5-162

Provozierend, frech, trendy. Comedy-Moderator Martin Zuhr will den deutschen Humor total auf den Kopf stellen. Seine Themen: News aus Presse, Funk und TV.

SAMSTAG, 5. FEBRUAR
22.00 RTL
DIE KARL DALL SHOW
SHOWVIEW: 27-81-24

Der derbe Komiker zelebriert auch in der dritten Staffel eine Stunde Crash-Talk mit drei prominenten Gästen. Heute im Studio: Milka, Jan Fedder und die Gruppe Mundstuhl.

SONNTAG, 13. FEBRUAR
17.00 MTV
MTV MASTERS: PUFF DADDY
SHOWVIEW: 91-34-16

MTV schaute dem viel beschäftigten Rapper und Produzenten Puff Daddy während der Arbeit über die Schulter: Der Freund von Jennifer Lopez spricht über seine jüngste Tournee und über die Entstehung des Albums „Bad Boy's Greatest Hits" sowie über seine neueste Videoproduktion.

BRAVO TV Extra: Blümchen (So, 23. Januar): Die Rave-Prinzessin plaudert mit Enie van de Meiklokjes über ihre Zukunftspläne

Sport

Takeshi's Castle (Do, 20. Januar): Die schrille Geschicklichkeits-Show ist die japanische Antwort auf „Spiel ohne Grenzen"

MITTWOCH, 19. JANUAR
19.30 DSF
DSF REPORTAGE
SHOWVIEW: 29-19-87

Über die bekannten Bundesliga-Profis weiß man heutzutage (fast) alles. Aber wie sieht die Welt der Spielerfrauen aus? Zu Wort kommen Angela Hässler und andere.

DONNERSTAG, 20. JANUAR
17.15 DSF
TAKESHI'S CASTLE
SHOWVIEW: 206-7-594

Bis zu 150 Kandidaten versuchen, das Schloss des Fürsten Takeshi zu stürmen! Dabei müssen sie über einen Drachensee oder durch ein Labyrinth mit nur zwei Ausgängen gelangen.

FREITAG, 21. JANUAR
14.45 DSF
NHL POWERWEEK
SHOWVIEW: 11-90-63

Michael Leopold präsentiert News aus der stärksten Eishockey-Liga der Welt. Im Mittelpunkt steht das Match zwischen den Philadelphia Flyers und den New Jersey Devils.

FREITAG, 21. JANUAR
23.00 DSF
KNOCKOUT MAGAZIN
SHOWVIEW: 65-07-73

Ob Welt-, Europa- oder Deutscher Meister, Ex-Champions oder zukünftige Titelträger: Thomas Kujtkowski kennt sie alle. Der Moderator vom Boxmagazin Knockout begleitet die Boxer vor und nach ihren Kämpfen.

SAMSTAG, 22. JANUAR
16.00 DSF
POWDERHAUSEN TV
SHOWVIEW: 16-33-42

Winterfreaks, aufgepasst! Peter Bauer, mehrfacher Weltmeister und Europas Snowboard-Legende, rief dieses neue Magazin ins Leben. Mit rasanten Actionshots, Abenteuer-Storys, Service, Features und News aus der weißen Welt des Snowboarding. Spaß pur.

SONNTAG, 23. JANUAR
9.00 ARD
SPORTSCHAU LIVE
SHOWVIEW: 782-2-168

1. Biathlon-Weltcup: 4 x 7,5 km-Staffel Herren, Übertragung aus Antholz **2.** Ski-Weltcup: Riesenslalom Damen, Übertragung aus Cortina d'Ampezzo **3.** Ski-Weltcup: Slalom Herren, Übertragung aus Kitzbühel

DIENSTAG, 25. JANUAR
10.03 ARD
SPORTSCHAU LIVE
SHOWVIEW: 305-072-767

Internationale Tennis-Meisterschaften von Australien: **1.** Viertelfinale Damen-Einzel **2.** Viertelfinale Herren-Einzel: Übertragung und Aufzeichnung aus dem Melbourne-Park.

Powderhausen TV (Sa, 22. Januar): Das neue Snowboard-Magazin stellt die Highlights des rasantesten Wintersports vor

Computer

MO-FR
15.00 NBC
NBC GIGA
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.giga.de

Spannend: Die fünfstündige Live-Show um Webseiten, Computer-Trends und Spiele.

MO-FR
9.00 RTL
WWW.MEINMORGEN.DE
SHOWVIEW: 10-5-56 (20.1.)
http://www.meinmorgen.de/

Wenn Ihr mal keine Lust auf Fernsehbildschirm habt, hier ist die Online-Alternative: Das tägliche TV-Magazin wird auch live im Internet übertragen. Bitte mehr davon!

FREITAGS
14.30 WDR/ARD
MAUSCLUB
SHOWVIEW: 55-28-89 (21.1.)
http://www.die-maus.de

Nager im Netz: Seit dem 14. Januar könnt Ihr dem Moderatoren-Trio des MausClubs Eure Fragen zu Schul- und Alltagsproblemen auch übers Internet stellen.

FREITAG, 21. JANUAR
21.30 3SAT
VISION 2020: DAS INTERNET
SHOWVIEW: 387-7-711
http://www.3sat.de/neues.html

Schon bald wird die einstige Spielwiese für Computerfreaks den Alltag bestimmen. In drei Jahren, schätzen Marktforscher, sind hierzulande über 30 Millionen online.

SAMSTAG, 22. JANUAR
14.00 3SAT
NEUES... DIE COMPUTERSHOW
SHOWVIEW: 169-1-174
http://www.wdr.de/TV/Computer-Club/

1. WAP: Wireless Application Protocol
2. Die Messe MacWorld in San Francisco

MONTAG, 24. JANUAR
22.45 ARD/HR
COMP@SS
SHOWVIEW: 322-7-231
http://www.compasstv.de/

Computer werden immer billiger, die dazugehörige Software allerdings nicht. Compass gibt Tipps, bei welchen Programmen die Geldbörse geschont werden kann.

MITTWOCH, 26. JANUAR
14.30 BR
MAIL AND MORE
SHOWVIEW: 86-46-26
http://www.br-online.de/mail-and-more

Tipp

Funktioniert der Datenaustausch übers Internet wirklich so reibungslos? Die „mail and more"-Aktion „Überm Teich und noch woanders" macht den Test. Und berichtet in den nächsten Sendungen über den jeweils aktuellen Stand des Projekts.

MONTAG, 31. JANUAR
22.45 ARD/HR
COMP@SS
SHOWVIEW: 306-3-035
http://www.compasstv.de

Thema: Computer für deutsche Schulen – welcher ist der richtige?
Ein Leben ohne Computer ist kaum mehr vorstellbar, zumindest in der Arbeitswelt. Deshalb halten Rechner auch zunehmend Einzug in die Klassenzimmer. Doch wie soll die optimale Ausstattung aussehen?

MONTAG, 7. FEBRUAR
22.45 ARD/HR
COMP@SS
SHOWVIEW: 681-7-910
http://www.compasstv.de

Thema: Musik auf Klick – MP3-Praxis
Ein Musikformat verändert die Welt: MP3 ist nicht mehr zu stoppen. Abspielgeräte überschwemmen längst den Markt. Die Sendung zeigt, wie man sich seinen persönlichen Hit-Mix zusammenstellen kann.

FREITAG, 11. FEBRUAR
21.30 3SAT
BANKGESCHÄFTE PER PC
SHOWVIEW: 564-0-121
http://www.3sat.de/neues.html

Das Taschengeld ist chronisch knapp, und der Freizeitjob bringt auch nicht richtig Kohle. Das klingt vertraut in Euren Ohren?! Dann informiert Euch schon jetzt, wie Ihr mit dem Eintritt ins Berufsleben Euer Geld über Bankgeschäfte am PC vermehren könnt. Darüber hinaus spart der direkte Draht die üppigen Bankgebühren.

SAMSTAG, 12. FEBRUAR
22.00 BR ALPHA
COMPUTERTREFF
SHOWVIEW: 35-56-57
http://www.br-wissenschaft.de

Thema: Illegal – Das Brennen von CD-ROMs und DVDs
Videotheken sind ziemlich teuer beim Verleih neuer Filme, und Kaufvideos kommen ohnehin nur für die Wenigsten in Frage. Deshalb machen auf Schulhöfen und im Freundeskreis immer häufiger illegal gebrannte CDs die Runde. Ein Bericht.

*Die Welt ist dank Internet ein Dorf, sagt man. Ob es wirklich so leicht ist, Gleichgesinnte im Netz zu finden, erfahrt Ihr über eine große **„mail and more"**-Aktion **(Mi, 26. Januar)***

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Klaus Börner (1), Neuner (3), F. L. Lang (2)

Red im Kampf gegen die Anti-Mutanten-Einheit!

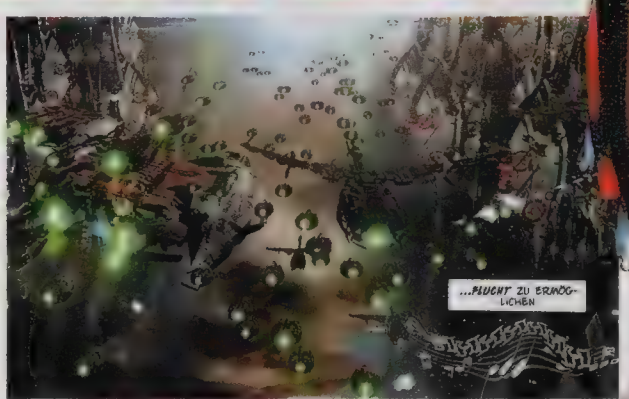
Durham Red

Der Tod hat einen Namen: Lucy, Codename Durham Red. Die Cyber-Vampirin wird von ihren Anhängern kultisch verehrt.

Die Erde, 2151. Der große Krieg hat tödliche Strahlen hinterlassen. Als Lucy das Licht der Welt erblickt, wird schnell offenbar, dass die Strontium-90-Verseuchung ungewöhnliche Mutationen erzeugt hat: **Andere Kinder bekommen Milch, Lucy braucht ein Fläschchen mit Blut.** Nach dem Tod der Eltern, die zeitlebens für artgerechte Nahrung sorgten, kümmert sich die Mutanten-Befreiungsfront um das Mädchen und bildet es zur Agentin aus. Codename Durham Red.

In Großbritannien sind die Comics der Reihe „2000 AD" seit Jahren ein Renner. In der monatlichen Heftserie erscheinen Kurzgeschichten und Fortsetzungsstorys, die vor allem eines gemeinsam haben: Sie zeichnen das Bild einer erschreckend gewalttätigen Zeit, in der Einzelkämpfer den Mut aufbringen, sich für die Menschen einzusetzen. Bis auf die Figur Judge Dredd – bekannt geworden durch den Action-Star Sylvester Stallone – sind die verschiedenen Helden dieser düsteren Zukunftsvision hierzulande bis heute Geheimtipps geblieben.

Ganz anders dagegen Durham Red! Die schöne Heldin, von Fans kultisch verehrt, kokettiert heftig mit dem Trash-Genre und fasziniert in kraftvollen, atmosphärischen Bildern. Die Story ist dabei fast nebensächlich. Nur so viel: **Als Red nach 1000-jährigem (!) Schlaf aufgeweckt wird, gerät sie in den letzten Kampf zwischen Menschen und Mutanten.** Und sieht dabei zum Anbeißen aus. Wer Blutrünstiges mag, wird sich unweigerlich in die rote Killerin verlieben. Aber Vorsicht...



Die Zerstörerflotte evakuiert zum Schutz der Menschen den Planeten Pyre

Nach 1000-jährigem Schlaf saugen sich die Vampire gegenseitig...

...das Blut aus – darunter auch Durham Red (l.)

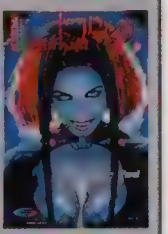
AKTION!

Diese Fan-Pakete schützen nicht vor Vampiren, aber vor Kälte und kahlen Wänden: 2 x von Fettes Brot und 1 x von Eins Zwo – mit Sweatshirt, T-Shirt & Poster. Wie man mitmacht, erfahrt Ihr auf Jackpot-Seite 122. Aktionsschluss ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

INFO

Webseiten mit Biss

www.ehapa.de
Die Homepage des deutschen Vertriebs
www.angelfire.com/in/dredd/
Enthält detaillierte Infos zur Comic-Reihe „2000 AD". Links übers Keyword: 2000 AD
www.geocities.com/SunsetStrip/Alley/2857/
Fanpage mit vielen gruseligen Inhalten
www.cybergoth.net
Sehr schön gestylte Link-Sammlung zu den Cyber-Vampiren



Schaurig-schönes Vampir-Vergnügen! Vertrieb: Ehapa, Preis: je 9,95 Mark

Der Tod steht ihr gut: Durham Red ist die schönste Vampirheilige

Text: Arndt Hennig · Fotos: Verlag Egmont Fleetway

Guillemot

MAXI SOUND FORTISSIMO
HEFTIGER ORGASMUS GARANTIERT

Weißt Du wie man sich mit 4 Ohren fühlt ?

Dann pass' mal auf. 4-Kanal digital Sound. Alles hardware-mäßig. Ist das nicht Extra-Ohrdinär ? Und das Ganze zu einem ohrdentlichen Preis. Laß' Dir durch den 3D-Spiele-Sound den Schmalz aus den Ohren blasen. Ohrkanartige Beschleunigung der Frame-Raten.

Eine Band mit 676 Instrumenten, ein XG-MIDI Wavetable und professionelle Musik-Software. Aber genug des Vorspiels. Ab in den Laden und selber überzeugen.

DirectMusic™ Hardware-Beschleunigung

und perfekter Audio-Klang mit dem Yamaha YMF744 Chip

Interactive 3D Spiele und Musik

Unterstutzt sämtliche offenen Standard APIs incl. DirectSound™ 3D Hardwarebeschleuniger, Sensaura 3D Positional Audio, EAX™ und A3D™ , Legacy Audio Kompatibilität unterstützt alte DOS-Spiele

Optischer digitaler Ausgang

Für eigene digitale Aufnahmen einfach mit der Hi-Fi Anlage verbinden!

MIT ACID DJ, MEDIA STATION UND XG STUDIO SOFTWARE geht's gleich zur Sache.

www.guillemot.com

Deutschland / Österreich: **GUILLEMOT GmbH** - Zimmerstr. 19 - 40215 Düsseldorf - **Tel.: 0211-338000 - Fax: 0211-33800141**

Guillemot Corporation, alle Rechte vorbehalten. Maxi Sound Fortissimo™ ist ein Warenzeichen der Guillemot Corporation. Acid DJ ist ein Warenzeichen von Sonic Foundry, Inc. XG™ ist ein Warenzeichen der YAMAHA Corporation. DirectSound™ und Direct Music™ sind ein Warenzeichen der Microsoft® Corporation. Alle genannten Marken sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer. Fotos nicht bindend. Spezifikationen können von Land zu Land unterschiedlich sein.

REMPEN / PARTNER

WIN YOUR

XTREME DREAM

An alle Dreamcast-

Ihr verbringt 74.000

eures Lebens mit

In nur 5 Minuten

wahr

In der

SEGA

Was ist dein SEGA Xtreme Dream? Sag es uns – wir lassen ihn wahr werden. Snowboarden in den Rocky Mountains? Rasen im Formel-1-Boliden? Wandern im Schwarzwald? Wovon du auch träumst: Alles ist drin. Denn Dreamcast ist die erste 128 Bit-Konsole, die Internet und E Mailen über TV ermöglicht. Geh einfach mit

Besitzer:*

Stunden Träumen.

kann einer davon werden.

Dreamarena!

*Um an diesem Gewinnspiel teilnehmen zu dürfen, müsst ihr eure Dreamcast vor dem 24.12.1999 erworben haben.

deiner Dreamcast online, melde dich in der Dreamarena an und mach beim SEGA Xtreme Dream Wettbewerb mit: Jede Woche wird der extreme Traum eines Teilnehmers extreme Realität. So, und jetzt träum was Schönes.

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd.

Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler

www.dreamcast-europe.com

5X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir fünfmal je eine **Playstation**.
Wie's genau geht, erfahrt Ihr auf Seite 122.
Aktionsschluss ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ein Senator bleibt auf einer Fahrt in Georgia im Lehm einer Landstraße stecken und muss von einem Farmer mit dem Traktor abgeschleppt werden. Der Politiker zahlt die verlangten 15 Dollar und sagt zu dem schmunzelnden Bauern: „Ihr seid wohl Tag und Nacht damit beschäftigt, Autofahrer aus dem Dreck zu ziehen?" – „O nein, bei Nacht müssen wir die Straßen wässern."

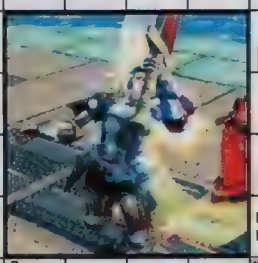
Ein städtischer Gärtner kommt in eine Bar, lehnt sich über die Theke und schaut den Barkeeper herausfordernd an: „Ich wette mit Ihnen, dass ich Ihnen und den Gästen das Verrückteste zeigen kann, das sie je gesehen haben!"

Er nimmt ein 20 Zentimeter langes Männchen aus seiner Brusttasche, das über die Theke geht und sagt: „Guten Tag, mein Name ist Johannes Mario Simmel. Sie kennen mich sicher, ich habe mich als Roman-Autor betätigt..."

Die Gäste sind ganz verblüfft, und der Barkeeper fragt: „Verraten Sie mir, wo Sie diesen Zwerg her haben?" Da deutet der Gärtner hinaus: „Bei der alten Eiche im Park habe ich eine Lampe ausgebuddelt. Wenn man daran reibt, kommt ein Geist heraus, der erfüllt einem dann einen Wunsch."

Der Barkeeper stürmt los, findet die Lampe und reibt daran. Kommt der Lampengeist heraus und sagt feierlich: „Du hast einen Wunsch frei, aber wähle sorgfältig!" Da platzt der Barkeeper heraus: „Ich will zehn Millionen in kleinen Scheinen!" – „Dein Wunsch sei dir gewährt." – Plötzlich liegen zehn gegrillte Ferkel am Boden, jedes mit einer Zitrone im Maul.

Der Barkeeper stürmt zurück und keift den Gärtner an: „Ihr Geist hat aber einen massiven Hörfehler. Ich bitte ihn um zehn Millionen in kleinen Scheinen, und er gibt mir zehn Zitronen in kleinen Schweinen!" – Meint der Gärtner ruhig: „Ja glauben Sie, dass ich ihn um einen 20 Zentimeter langen Simmel gebeten habe?"



AR1620-02/00

Auswahl: Michael Stapf · Comic: Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 1/00 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 120

TOTAL SCHRÄG

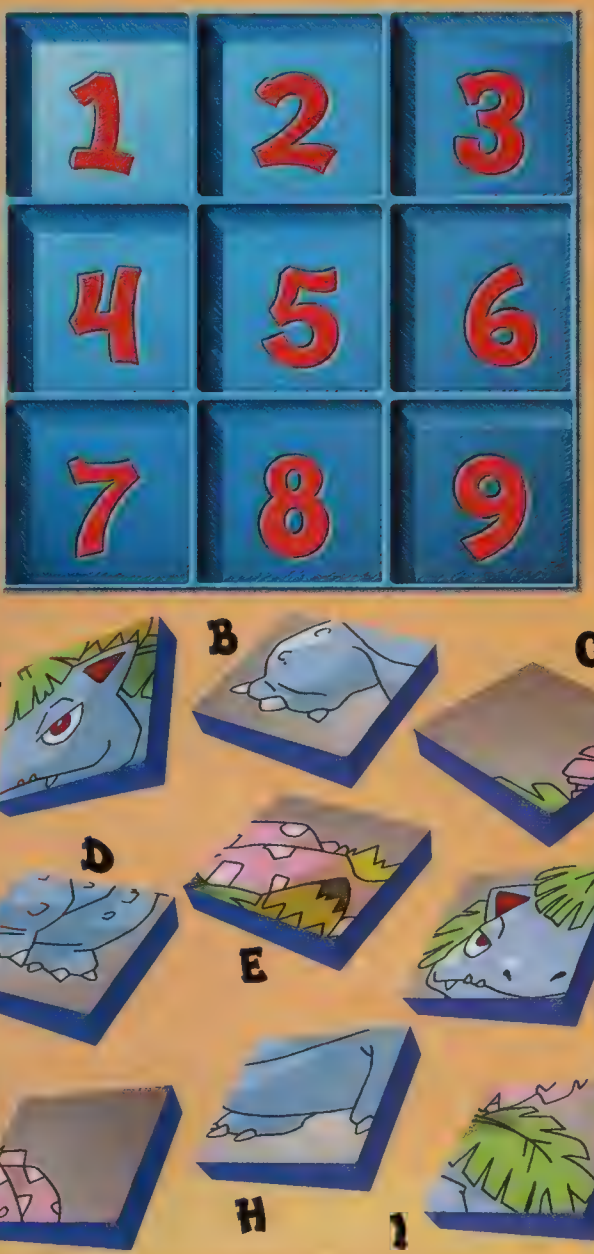
Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD

Auch im zweiten „Toy Story"-Film gibt's wieder jede Menge Action. Wer hier ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Voll zerstreut

Sortiere die verstreuten Puzzle-Teile und ordne sie anschließend dem richtigen Zahlenfeld zu. Erkennst Du das Pokémon, das sich aus den neun Teilen zusammensetzt? Die Auflösung des Rätsels findest Du auf Seite 120.



Kommt ein kleines Mädchen in die Zoohandlung. Es lächelt den Verkäufer an: „Ich hätte gern ein Kaninchen." – Fragt dieser: „Möchtest du dieses kleine süße braune Kaninchen mit den großen Augen oder lieber das wuschelige flauschige weiße?" – „Ich denke, das ist meiner Python egal..."

Ein Mann kommt betrunken nach Hause. Seine Frau fragt ihn, wo er gewesen ist. „Stell dir vor, ich war in einer Bar, in der war alles aus Gold – die Theke, der Zapfhahn, die Türklinken, alles aus Gold. Sogar die Gläser hatten Goldränder. Und als ich mal aufs Klo musste, stell dir vor, sogar die Urinbecken waren aus Gold!"

Seine Frau glaubt ihm kein Wort: „Also, wenn du wieder nüchtern bist, zeigst du mir diese Bar. Und wehe, das stimmt alles nicht!"

Am nächsten Tag besuchen sie diese Bar, und tatsächlich: der Mann hatte Recht. Da seine Frau nicht aufs Männerklo gehen will, fragt sie den Besitzer: „Und Sie haben wirklich Urinbecken aus Gold?" Da dreht sich der hinüber zur Band und ruft: „Hey Joe! Ich glaub', ich hab' den Typen, der dir gestern Abend ins Saxofon gepinkelt hat!"

Fallschirm springen wird geübt. Ein Neuling segelt gerade Richtung Erde, da kommt ihm ein Mann entgegengeflogen. Der Neuling fragt: „Wohin geht's hier denn?" Darauf der Mann: „Zum Steinbruch". Fragt der Neuling: „Sind Sie auch Fallschirmspringer?" Der Mann: „Nein, Sprengmeister."

Das Game-Boy-Kleeblatt

Wie kann man eigentlich zu viert am Game Boy Color spielen? In der Ausgabe 12/98 habt ihr im Game-Boy-Color-Special geschrieben, dass man mit der Link-Schnittstelle zu viert daddeln kann. Welche Spiele unterstützen das?
Marco, Augsburg

Lieber Marco,
der seinerzeit erwähnte Vierspieler-Adapter für den Game Boy ist seit über einem Jahr leider nicht mehr im Handel. Für den Game Boy Color wurde er nicht umgesetzt, da die Nachfrage zu gering schien. Darum gibt es auch keine Spiele, die den Vierspieler-Modus unterstützen.

Acht Tasten, doch kein Treiber

Ich habe mir ein neues Acht-Tasten-Gamepad gekauft. In der Packung waren jedoch keine Treiberdisketten! Ich konnte sie auch nirgends bekommen – wie kann ich jetzt alle acht Tasten auch unter Windows installieren?
Andreas, Wünnenberg

Lieber Andreas,
ohne Treiber kannst Du unter Windows leider nur vier Tasten betätigen. Wenn das Pad von einem Markenhersteller stammt, hast Du aber die Möglichkeit, den benötigten Treiber übers Internet zu laden – entweder über die Homepage des Herstellers selbst oder eventuell auf *www.treiber.de*

Falls Du keinen Internet-Zugang hast oder dort nicht fündig wirst, solltest Du Dich noch einmal an den Verkäufer wenden, damit er Dir bei diesem Problem weiterhilft. Das Mindeste ist, dass er Dir die Adresse des Herstellers nennt, damit Du die Treiber direkt bei ihm nachfordern kannst.

Zweimal „GTA 2", bitte!

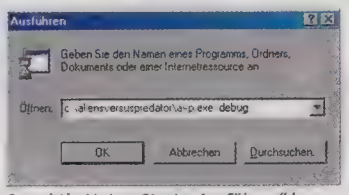
Ich habe gehört, dass man „GTA 2" auf der Playstation zu zweit spielen kann. Ich weiß aber nicht, wie man's einstellt.
Serkan, Hamburg

Lieber Serkan,
da hast Du leider nur ein Gerücht aufgeschnappt. „GTA 2" ist nur für einen Spieler – auch ein Link-Modus mit zwei Playstations ist nicht möglich.

Slash Bindestrich Debug?

Als erstes möchte ich euch sagen, dass eure TRIX PER FAX echt toll sind. Ich habe nur ein Problem mit einer Beschreibung bei „Aliens vs. Predator". Es heißt dort, dass ich das Spiel mit „C:\aliensversuspredator\avp.exe -debug" starten soll. Wo soll ich das denn eingeben?
Patrick, Ellenberg

Lieber Patrick,
ganz einfach: Geh unter „Start" in den Menüpunkt „Ausführen". Gib dann die angegebene lange Befehlszeile ein. Beachte dabei aber: Wenn Du das Spiel woanders installiert hast als auf der Festplatte C: im Standardverzeichnis *\aliensversuspredator*, dann musst Du diesen Bereich durch die bei Dir zutreffenden Angaben ersetzen.



So geht's: Unter „Start – Ausführen" kann man auf dem PC Befehlszeilen eingeben

Ich versteh' nur Glide...

Beim Starten von manchen Spiele erscheint bei mir immer eine Fehlermeldung, und zwar: „Die erforderliche DLL-Datei Glide2x.dll wurde nicht gefunden." Könnt ihr mir sagen, was ich da machen soll?
Michael, Reith i.A.

Lieber Michael,
die Glide-Datei, die den Fehler verursacht, sucht auf Deinem Rechner vergeblich nach einer 3Dfx- bzw. OpenGL-kompatiblen Grafikkarte. Entweder Du hast keine Voodoo-Grafikkarte oder es sind nicht die richtigen Treiber für Deine Grafikkarte installiert.

Ein Trick: Du kannst die meisten Spiele trotzdem spielen, wenn Du statt Glide oder 3Dfx als Grafikmodus im Grafik-Optionsmenü des Spieles einfach Direct-3D eingibst.

Total ferngesteuert

Ich habe in der SCREENFUN gelesen, dass man die Fernsteuerung meines Modellautos auch an den PC anschließen könnte. Kann ich das auch an meiner Playstation tun? Brauche ich ein besonderes Gerät oder Kabel, um die Fernsteuerung an die Konsole zu hängen?
Florian, Gronau-Epe

Lieber Florian,
es gibt zwar Adapter, mit denen sich eine Modellfernsteuerung an den PC anschließen lässt, um dann mit einer Simulation den Flug mit Modellen zu üben – für die Playstation hat jedoch leider noch kein Hersteller einen ähnlichen Adapter entwickelt. Technisch wäre so ein Anschluss aber durchaus möglich – und wer würde den „R/C Stunt Copter" nicht gerne mit einer Fernsteuerung aus dem echten Leben fliegen?

Raziel, der Held von „Soul Reaver" von Michael Lüdtke, Castrop-Rauxel

Playstation und Video

Es soll ein Kabel geben, mit dem man Playstation-Szenen auf Videorekorder aufnehmen kann. Wo kann ich so ein Kabel kaufen und was kostet es?
Sebastian, Rüsselsheim

Lieber Sebastian,
welches Kabel Du genau brauchst, um die Playstation an den Videorekorder anzuschließen, hängt von den freien Anschlüssen am Videorekorder ab.

Ohne SCART-Eingang solltest Du nach drei Cinch-Eingängen suchen, wie sie am PS-Video-Kabel zu sehen sind. Gibt's auf der Rückseite einen Eingang mit SCART-Anschluss, kannst Du das (mit der Playstation mitgelieferte) Kabel mit dem SCART-Adapter anschließen. Wenn Dein Videorekorder nur einen Antennen-Eingang und -Ausgang hat, brauchst Du ein spezielles Kabel, das die Playstation-Signale umwandelt – diesen RF-Adapter gibt's für rund 70 Mark im Fachhandel.

Dann schließt Du den Rekorder ans TV-Gerät an und stellst beide so ein, dass Du das Playstation-Bild auf dem Fernseher siehst. Jetzt kannst Du mit der Record-Taste Spielszenen auf Video speichern und später wiedergeben.

LESERSERVICE

Auch unsere Hotline und Fax helfen Euch die SCREENFUN-Crew hilfreichen Service rund um alles, was uns Videoschirm Spaß macht!

Die Redaktion beantwortet alle Briefe und E-Mails – ohne Ausnahme. Briefe, die wir im Heft abdrucken, müssen teilweise gekürzt werden.

Bei den verschiedenen Angeboten rund um TRIX könnt ihr Euch bei Problemen mit Lösungen und großen Übermotzen jederzeit Hilfestellung von uns holen – ob per Faxabruf, Postkarte oder an der Hotline. Der Leserservice ist Ihnen behilflich!

TRIX PER FAX

SCREENFUN bietet Euch Cheats, Lösungen und Strategien zu Spielen rund um die Uhr, sieben Tage die Woche per Faxabruf! Unter der Telefon-Grundnummer (s.u.) erhaltet Ihr eine Liste aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Anruf kostet 1,49 DM pro Minute, daraus benötigt Ihr dafür das Einverständnis Eurer Eltern. Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb Deutschlands.

(0190) 669 889

TRIX PER POST

Auf dem Postweg erhaltet Ihr kostenlose Lösungen und Strategien zu Spielen. Schreibt auf einer Postkarte, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergesst nicht, dazu auch das System anzugeben. Rechnet bitte damit, dass die Antwort wegen der großen Nachfrage bis zu drei Wochen dauern kann. Schickt Euer Lösungsgesuch an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann so schnell wie möglich zugeschickt.

HOTLINE!

Für besonders knifflige Fragen oder Probleme zu Spielen haben wir die Hotline eingerichtet. Ruft bitte nur in dringenden Fällen an, denn die Hotline glüht durch – und alle Mitarbeiter sollen durchkommen.

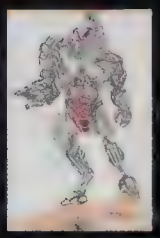
Montag bis Freitag
15.00 bis 16.00 Uhr

(089) 67 86 74 60

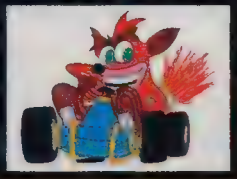
Screen-Galerie

Fighter vom Feinsten – Sven Siche, Berlin

Von Katharina Rajewski, Nienburg



Cyborg von Mario Carboni, Duisburg



Crash gibt Gas! Gezeichnet von Bandicoot-Fan Mike Vlcek aus Radebul

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Schalt dich alleine aus!

Ich habe einen PC und bin ratlos. Bei all meinen Freunden schaltet sich der PC automatisch beim Herunterfahren aus. Doch wenn ich meinen Rechner runterfahre, muss ich den Knopf am Tower selbst ausmachen! Wie geht es auch bei meinem PC von alleine?
Marcel, Duisburg

Lieber Marcel,
zwei Voraussetzungen müssen gegeben sein, damit Du ein automatisches Ausschalten des Rechners aktivieren kannst.

Erstens: Du musst ein ATX-Board oder ein noch besseres Board besitzen – das erkennst Du daran, dass der Ein- und Ausschalter nur eine Stellung hat, wie ein Druckknopf.

Zweitens: Das sogenannte „Power Management" im BIOS Deines Rechners muss aktiviert sein.

Nach einem Neustart und einer Hardware-Erkennung schaltet sich auch Dein Rechner künftig mit einem leisen Klick beim Herunterfahren aus.

Wie schießt Squall mit seiner Gun Blade?

Ich kann bei „Final Fantasy VIII" leider die Gun Blade von Squall nicht aktivieren. Ich drücke wahrscheinlich R1 immer zur falschen Zeit, denn beim Kampf gegen Irvine heißt es zwar: Shot, R1 und Munition, aber es passiert nichts! Könnt ihr mir helfen?
Marcel, Ibbenbüren

Lieber Marcel,
der Gun-Blade-Einsatz funktioniert am besten in dem Augenblick, in dem Squall sein Schwert, nachdem er ausgeholt hat, gerade für seinen Schlag auf den Gegner zubewegt. Dann nur R1 drücken!

Wahrscheinlich klappt das bei Dir unmerklich schon. Für diesen Schlag gibt es nämlich nur eine kleine Animation – und die etwas höheren Trefferpunkte beim Gegner.

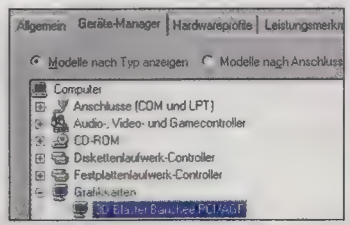
Total falsch aufgelöst

Ich habe ein großes Problem: Heute habe ich aus Versehen die Bildschirmauflösung so hoch eingestellt, dass mein Monitor nur noch schwarz ist und kein Bild mehr anzeigt. Wie kriege ich jetzt die alte Auflösung wieder hin – ohne eine Neuinstallation von Windows?
Matthias, Schramberg

Lieber Matthias,
der Trick ist einfach: Drück beim Hochfahren Deines Rechners die [F8]-Taste, um in das Boot-Menü zu gelangen. Bis dahin muss die Schrift noch lesbar sein, sonst wäre Deine Grafikkarte nicht richtig angeschlossen oder gar defekt.

Im Boot-Menü wählst Du „Abgesicherter Modus". Damit startest Du Windows mit einer Standardauflösung von 640 x 480 Pixeln.

Sobald der PC ganz hochgefahren ist, gehst Du ins System-Menü unter „Start – Einstellungen – Systemsteuerung", entfernst unter „Gerätetreiber" die Grafikkarte und fährst den Computer dann herunter. Beim nächsten normalen Hochfahren des Rechners ist das Problem schon fast behoben: Du kannst jetzt einfach die Grafikkarte neu installieren und damit auch die Auflösungseinstellungen wieder neu vornehmen.



Im System-Menü entfernst Du Deine Grafikkarte und fährst den PC dann neu hoch

Super Farbe, ey

Stimmt es, dass bei den neuen vier farbigen Game Boy Colors der Bildschirm viel leuchtendere Farben hergibt als bei den älteren zwei Modellen?
Stephan, Stuttgart

Lieber Stephan,
laut Nintendo ist an dieser Aussage nichts Wahres dran – also leider nur Gerüchteküche. Das Display ist bei allen Farb-Game-Boy-Typen gleich gut.

BRAVO SCREENFUN Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG,
Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Str. 8
81737 München

Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221,
80002 München, Telefon: 089/6786-0,
Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460,
E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Rainer Fellmann · Knut Gollert · Ulrike Goreßen · Christian Henning · Tini Karthan *(Assistenz)* · Andreas von Lepel · Michael Stapf *(Assistenz)* · Christiane Strobel · Volker Weitz
Bildredaktion: Marita Reich
Grafik: Markus Beyer · Igor Clukas · Martina Schmid · Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller *(Ltg.)* · Olaf Zibler

Autoren dieser Ausgabe:
Michael Anton, Angelika Buscha, Winnie Forster, Arndt Hennig, Michael Martin, Martin Metzler, Holger Reher, Elisabeth Reisch, Marco Zierl

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Titel-Illustration: Horst Kolodziejczyk

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag
Anzeigen + Marketing KG
Brieffach 3000, 20079 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24
Marketing Management: Heino Wilkens
Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, Tel. 089 / 6786-7278
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 2.

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,50. Auslandspreise: Österreich: öS 38,00; Schweiz: sfr 4,70; Italien: Lire 6.700,00; Niederlande: hfl 5,50; Belgien: bfr 110,00; Frankreich: FF 21,50; Tschechien: kc 103,00; Spanien: Ptas 580,00; Kanarische Inseln: Ptas 600,00.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 2000 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt

Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt

Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg

Nachlieferservice: Pressevertrieb Nord, Schnackenburgallee 11, 22525 Hamburg, Telefon: 040 / 853 69-140, Fax: 040 /853 69-141.

Fragen zum Abonnement:
AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg.
Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82.
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Abo-Bestellungen:
AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg.
Telefon: 0180 / 530 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82.
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Importeur für Österreich:
BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG Postfach 1041, A-1041 Wien, Telefon: 01 / 501 47 21.
Abo-Service und Nachbestellungen:
Telefon: 06246 / 882 / 53 80.

Leserpost

Eure Meinung ist uns wichtig! Wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt, wie BRAVO SCREENFUN besser machen kann, schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt; schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: schreibt uns. Das ist die Adresse:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Oder schickt eine E-Mail an:
leserpost@screenfun.de

Hefte nachbestellen

Eine oder mehrere Ausgaben verpasst? Kein Problem! Jede SCREENFUN lässt sich nachbestellen, sobald sie zirka einen Monat vom Markt ist (solange der Vorrat reicht). Ruft beim Pressevertrieb Nord an, schickt ein Fax oder bestellt das Heft online nach:

Pressevertrieb Nord
Schnackenburgallee 11
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 52 40
Fax: (040) 85 36 91 41

Online-Bestellungen an: www.kiw.de

Poster, Kurse & Gimmicks

Hat Dein kleiner Bruder Dein Poster zerfetzt? Willst Du Vorder- und Rückseite aufhängen? Wir schaffen Abhilfe:

Wenn Ihr einen an Euch selbst adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickt, bekommt Ihr Euer Wunsch-Poster, Kurse oder Gimmicks, solange der Vorrat reicht.

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

...Mehr, mehr, mehr...

Wir verbessern und erweitern unser Service-Angebot ständig. Über Neuerungen informieren wir Euch regelmäßig auf den „Leserbrief"-Seiten. Wer Fragen zu einem bestimmten Service hat oder zusätzliche Infos braucht, kann sich jederzeit per Post oder E-Mail an das Leserservice wenden:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Hilfe
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
E-Mail: leserpost@screenfun.de

Foto: Bauer Publishing (1) · Comic: Rolf Boyke (4)

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Lust auf Mangas? Wir verlosen 5 x die Videos „Ghost in the Shell" und „PatLabor 2". Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluss ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Playstation-Frust

Meine Playstation ist leider seit einiger Zeit kaputt – der Händler sagt, dass das Laufwerk ausgeleiert ist. Ich habe aber gelesen, dass man das Laufwerk austauschen kann. Habt ihr Adressen, bei denen ich ein Ersatz-CD-Laufwerk bestellen kann? Was würde es mich kosten?
Oliver, Birkholz

Lieber Oliver,
es gibt leider keine Ersatzteile für die Sony Playstation – auch das Ersatzlaufwerk wirst Du nicht mehr im Handel finden.

Du hast noch die Möglichkeit, Deine Playstation an den Sony Service in Köln zu schicken und bekommst eine generalüberholte zurück. Das kostet Dich allerdings rund 130 Mark. Mehr darüber erfährst Du unter der Telefonnummer (01805) 25 59 52.

Beachte dabei aber ein paar wichtige Dinge: Umgebaute Playstations mit MOD-Chip werden nicht repariert, sondern Dir einfach zurückgeschickt. Des weiteren kann es vorkommen, dass ein „altes" Playstation-Modell mit Cinch-Ausgängen und Parallelport nicht durch das selbe, sondern ein neues Modell ersetzt wird, das dann keine speziellen Ausgänge für Gamebuster und so weiter besitzt.

Mangas in Video

Ist es derzeit Mode oder warum gibt es jetzt schon wieder ein Video mit Schnipseln aus irgendwelchen Manga-Streifen? Ich finde Mangas ja sehr gut, doch wenn man den ganzen Film sehen will, ist das Video eher enttäuschend. Wo kriege ich denn die „Vollversion" für das aktuelle Lied von Wamdue Project?
Christian, Berlin

Lieber Christian,
der Manga-Streifen, den Wamdue Project in seinem neuen Video verwendet, heißt „PatLabour 2". Du erhältst ihn bei A.C.O.G. – wie auch den ersten Manga-Film „Ghost in the Shell", der den Hit „King of my Castle" begleitet. Die Adresse lautet: A.C.O.G., Postfach 26, 57647 Hirtscheid, Tel.: (02661) 94 94 70. Du kannst beide Videos aber auch gewinnen. Schau auf den Aktionsstern!

Wir wollen eine CD in der SCREENFUN!

Warum ist keine CD-ROM für PC oder Playstation in jeder Ausgabe enthalten?
Marc, Mainz

Lieber Marc,
eine CD im Heft macht nur dann Sinn, wenn auch alle Leser und Leserinnen etwas davon haben. Die SCREENFUN ist aber ein Multiformat-Heft. Das heißt, es ist für die Spieler und Spielerinnen aller aktuellen Systeme. Besitzer anderer Konsolen oder Handhelds würden mit einer PC- oder Playstation-CD absolut nichts anfangen können. Zudem müssten sie auch noch einen höheren Preis für die SCREENFUN zahlen, da sich eine CD zwangsläufig im Preis niederschlägt. SCREENFUN soll aber für Euch bezahlbar bleiben.

„South Park" früher im TV Pro und Contra

In SCREENFUN 12/99 wurde zu einer Unterschriften-Aktion aufgerufen, die derzeit noch läuft. Ziel ist ein früherer Sendetermin von RTL für die kultige TV-Serie „South Park". Wir erhalten jede Menge positive Zuschriften von Euch – vereinzelt aber auch kritische Stimmen. Hier ein paar Meinungen:

„Ich finde eure Zeitschrift eigentlich ziemlich gut. Vor allem, dass auch mal Mangas gewürdigt werden. Doch zur Unterschriften-Aktion möchte ich etwas loswerden. ‚South Park' sollte keinesfalls früher laufen. Schließlich ist diese Serie nicht für Kinder gedacht, die schon um 20 Uhr im Bett sein müssen. Wenn sie früher laufen wird, wird sie genau so verbal entschärft wie ‚Dragonball'. Und da ‚South Park' gezielt an die ältere Generation gerichtet ist, sollte man auch nichts an der Serie ändern. In Deutschland wird sowieso viel zu oft und zu gerne zensiert. Zeichentrickfilme sind doch nicht nur für Kinder da!"
Joanna, Essen

„Ich finde die Unterschriftenaktion für ‚South Park' einfach genial! Aber eigentlich ist es gerechtfertigt, dass ‚South Park' erst nach 23 Uhr läuft. Mit all den Ausdrücken gehört ‚South Park' nicht ins Kinderprogramm. PS: Ich bin selbst 12!"
Alexander, per E-Mail

„Ich bin ein großer ‚South Park'-Fan und nehme jede Folge auf. Ich finde eure Unterschriftenaktion echt toll. Auch das N64-Spiel spiele ich gerne."
Jochen, Bübingen

„Ich finde die Aktion ‚Wir wollen South Park früher sehen' total genial. Für mich ist es jeden Samstag ein Muss ‚South Park' zu sehen. Ich war schon ein Fan, als ich von den vier Grundschülern nur gelesen habe.

Ich hoffe wirklich, dass genug Fans euch ihre Coupons schicken, damit wir nicht mehr so lange aufbleiben müssen. Meine Stimme habt ihr."
Tina, Mülheim

„Wie kann man als verantwortungsvoller Erwachsener nur auf eine so dumme Idee kommen und einen Protest gegen die Sendezeit von ‚South Park' starten? Die Sendezeit von 23 Uhr ist doch richtig.

Ich selbst bin auch ‚South Park'-Fan und bleibe oft extra lange auf, um die Sendung zu sehen.

Doch diese ‚Keinesfalls-Kindersendung' sollte nicht von Kindern gesehen werden – auch wenn die ganz groben Wörter weggepiepst sind, finde ich, dass die Sendung nur von Personen über 14 Jahren gesehen werden sollte. Ich frage mich auch, welche Eltern den Zettel der Leser-Aktion unterschreiben. Aber die Eltern werden es ja sehen, wenn ihre kleinen Kinder mit ‚schmutzigen' Ausdrücken um sich werfen."
Mario, Niederösterreich, per E-Mail

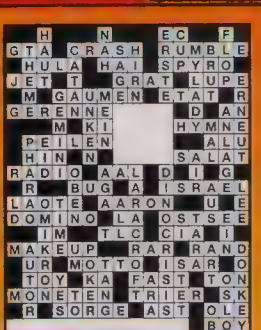
VORSCHAU 1/00

Engelchen mit Biss: „Messiah" (PC)

Attacke auf Konsole und PC! Wir erwarten „Cool Boarders 4", „Castlevania: Legacy of Darkness", „Trasher: Skate & Destroy" sowie „Messiah" • Immer erreichbar, trotzdem nicht pleite: Günstige Handys im Test • Trix: Weiter geht's mit Laras Abenteuer in Ägypten

Das Heft 3/00 erscheint am 16.2.2000

AUFLÖSUNG aus Heft 1/00



Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Heft 1/00 lautet: HYDRO THUNDER

Sachbild

Tanzschule Franke

von Fun-Seite 117

Meine Grafikkarte spinnt

Ich habe eine Grafikkarte geschenkt bekommen, die Elsa Erazor III pro. Nach dem Einbau stürzten jedoch verschiedene 3D-Spiele ab. Auch eine Neuinstallation von DirectX 7 nützte nichts. Das Bild blieb einfach stehen. Der PC reagierte überhaupt nicht mehr und ich konnte ihn nur noch mit der Reset-Taste neu starten. Wie kann ich das Problem lösen? Jonas, per E-Mail

Lieber Jonas,
solche Abstürze mit der Elsa Erazor III sind leider schon häufiger vorgekommen. Aus diesem Grund hat der Hersteller auf seiner Internet-Homepage (*www.elsa.de*) eine Lösung bereit gestellt: eine aktuelle Betaversion der neuesten Treiber für diese Grafikkarte.

Du findest auf der Elsa-Page unter „Downloads – Karte auswählen" sowohl die BIOS-Datei als auch Treiber. Die derzeit neuste Version mit OpenGL-Unterstützung heißt **ez30glb.exe** und stammt vom 14. Dezember.

Falls Du keinen Internet-Zugang hast, wende Dich bitte direkt an den Hersteller: ELSA AG, Sonnenweg 11, D-52070 Aachen. Tel.nummer: (0241) 606-0. Info-Line: (0241) 606 51 12.

Beachte auch: Wenn Du den neuen Treiber besitzt und installiert hast, musst Du in den Einstelloptionen der 3D-Karte noch die Auflösung, Refresh-Rate und OpenGL-Einstellungen Deinem System anpassen. Dann dürfte der Spielspaß gerettet sein!

Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!

Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen! Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN 12/99. Auch diesmal findet Ihr im Jackpot wieder viele tolle Preise: Schaut auf Seite 122.

Stichwort: Bond je ein „007"-Fan-Paket
Jens Dörner, Bad Neuenahr · Anatoli Engels, Düren · Josef Kramer, Kibruck · Sebastian Kuch, Kupferzell · Ralf Lebelt, Bautzen · Matthias Nobis, Mülsen St. Micheln · Wolfgang Rohde, Lunden · Patrick Sow (bei Schneider), Berlin · Rolf Stindt, Hemer · Michael Zierer, Sinzing

Carver ein Paar HEAD Carving-Ski „Cyber Space XTI"
Falk Rehder, Hamburg

Catan je ein „Catan"-Package mit Cap, PC-Spiel und T-Shirt
Richard Kabala, Essen · Jonas Räsch, Wadern · Lukas Rommelfanger, Zerf

Charts 12 ein Jahres-Spiele-Abo
Stefan Aschbrenner, Halberstadt

Chartskarte eine Playstation und drei Spiele eigener Wahl
Philipp Savarino, Duisburg

Die Cheopspyramide von Gizeh je ein Multimedia-Spiele-PC
Maximilian Pütz, Gröbenzell · Patrick Rambke, Beendorf · Marco Trülzsch, Zschorlau

Fantasy je eine Spielfigur aus „Final Fantasy VIII"
Ute Anton, Leipzig · Martin Eske, Pulheim · Thomas Konieczka, Heiligenhaus

Harp ein Software-Paket „Blues Harp"
Thomas Arker, Lauingen · Adam Dziedzic, Wipperfürth · Daniel Fahl, Bochum · Harald Hapke, Nettmann · Katrin Kottke, Herborn · Jens Michael, Wehrsdorf · Robert Müller, Duisburg · Siegfried Ostendorp, Loppersum/Hinte · Jochen Schütz, Simbach/Inn · Jana Stindt, Norderstedt

Jacke eine Lara-Lamm-Lederjacke
Manuel Steirat, Berlin

Jackie ein JVC-Boomblaster
Mike Scholz, Berlin
je ein „Nobody"-Video plus die DVD
Patrick Godau, Hamburg · Christian Peters, Magdeburg · Michael Schuler, Wiersheim

Homeworld je ein Nintendo 64
Andreas Pichler, Innsbruck · Beatrice Pöhlchen, Berlin · Marvin Rheinberg, Duisburg · Steven Schilling, Berlin · Kira Tiedge, Wuppertal

Lara Croft eine lebensgroße Lara-Statue
Robin Frey, Prösen

Pokémon je ein Game Boy Color
Tobias Becker, Heimbach · Daniel Gumgowski, Templin · Sandra Schnoor, Dassel · Marcel Teller, Moers · Nadine Zöbelein, Erlangen
je eine blaue Version von „Pokémon"
Pascal Grohmann, Bochum · Jens Stadermann, Ebeleben
je eine rote Version von „Pokémon"
Sabrina Fischer, Saal · Elena Haubrich, Limburgerhof · Nils Nettler, Castrop-Rauxel

SCREENY 1999 ein Jahres-Abo mit monatlich drei Spielen nach eigener Wahl
Julian Michaelis, Langenau

South Park je ein „South Park"-Package
Türkhan Agraz, Bröhl-Vochem · Simon Fleck, Bremen · Bernd Hacker, Altusried · Julia Janenko, Westheim · Marc Schürheck, Troisdorf

Spiele ein „Microsoft SideWinder Precision Racing Wheel"
Sascha Hermel, Villingen-Schwenningen
ein Gamepad „Microsoft SideWinder Pro"
Andreas Weis, Lauda-Königshofen

Systeme eine Sony Playstation 2
Christian Heinemann, Wuppertal
eine Sony Playstation
Christoph Erkens, Düren
ein Nintendo 64
Kai Schützek, Dachau
ein Sega Dreamcast
Nico Geißler, Berlin

Zip 2000 ein „zipkit" von iomega
Johannes Schickedanz, Dietzenbach

Die Millennium-Jackpot-Gewinner

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Sonder-Aktionen der SCREENFUN 12/99. Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen aus dem ersten Teil des großen Millennium-Jackpots! Die glücklichen Gewinner des zweiten Verlosungsteils findet Ihr in der nächsten SCREENFUN.

Stichwort: 1 US-Forty-Outfit
Fabian Stang, Bad Rappenau

2 3D-Grafikkarte Voodoo3 3000 AGP von 3Dfx
Daniel Goebel, Hessisch Lichtenau

3 je ein Spielehit von Havas
Sebastian Börner, Eckardtshausen · Carolin Christow, Weilheim/Teck · Michael Schindhelm, Sonneberg · Alexander Treuke, Bitburg · Ronny Zimmermann, Werneuchen

4 je ein Arcade-Regal-System für zu Hause
Stefan Blech, Freche · Sebastian Doll, Friedberg · Nicole Lange, Rellingen

5 Digitalkamera von Kodak
Leoni Schilke, Schöneck

6 Micro-HiFi-Anlage von Philipps
Tobias Lebenich, Erwitte-Berenbrock

7 je zwei BRAVO-Hits-CDs
Hazin Fayza, Frankfurt a.M. · Fabian Frank, Preetz · Philipp Hunsicker, Saarbrücken · Stefan Kirch, Karben-Petterweil · Christian Kowalsky, Dormagen · Jana-Christin Lange, Schönberg · Martin Löffler, Ihlewitz · Christian Reine, Rennertshofen-Trugendorf · Mario Ruthardt, Sprockhövel · Dominik Weyer, Gesheim

8 je ein Fun-Baukasten von Meccano
Nina Höglauer, Freilassing · Christopher Katlowski, Dortmund · Thomas Macher, Füssen · Oliver Rehling, Erftstadt · Markus Rink, Plattling · Christoph Weil, Holzmaden

9 Lyra-MP3-Player von Thomson
Philipp Engel, Erlau

10 „V3 Racing Wheel" von Sony
Michael Jurczuk, Bochum

11 USB-WebCam von Philips
Denis Nachtigall, Hamburg

12 je eine „Tekken 3"-Figur
Benjamin Czapp, Krauschwitz · Sabrina Heimann, Ostfildern · Anna Pascal, Marburg · Sören Renne, Schwerin

13 „Soundblaster Live! Platinum" von Creative Labs mit dem „FPS 2000"-Surround-Sound-System
Darius Dziadzka, Weißenthurm

14 je eine Sampler-CD „XX-Large Re Loop"
Christopher Breitbach, Duisburg · Max Danz, Mühlenbeck · Michael Hierlmeier, Regensburg

15 je eine Bomberjacke von Fila
Maria Fragapane, Wuppertal · Arne Hering, Henstedt-Ulzburg · Frank Russ, Nieder-Hilbersheim

16 Playstation-Lenkrad mit Pedalen
Christian Küster, Ronnenberg

17 Konsolen-Tasche
Philipp Dabruck, Gevelsberg-Silschde

18 „James Bond"-Bomberjacke
Jenny Schüler, Hoyerswerda

19 Vidis-Gamepad für die Playstation
Tony Thomas, Düsseldorf

20 Controller-System von Vidis für die Playstation
Martin Buchner, Heppenheim

„EIN MANN FÜR GEWISSE STUNDEN"

Disney · PIXAR
TOY STORY 2

AB 3. FEBRUAR ÜBERALL IM KINO!

Für alle Ungeduldigen:
Previews zum Film demnächst in einem Kino auch in Deiner Nähe – wann, und wo steht in der Zeitung!

++++++++++++++++++++++Nicht vergessen: Toy Story 1 auf dem Disney Channel am 29. Januar um 19.00 Uhr++++++++++++++++++++++

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Im Jackpot warten jede Menge Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann eine Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München). Oder ruft einfach an (nur innerhalb von Deutschland möglich): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 669 866 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluss für Heft 2/2000 ist der 16.2.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 5

3 x Multimedia-Spiele-PC

Zusammen mit AK Datentechnik verlost SCREENFUN drei komplett ausgestattete Spiele-Computer für unbegrenzten Spaß am Screen. Alles drin und dran ist vom Feinsten: 17-Zoll-LG-Monitor, Pentium III 450 mit 64 MByte RAM, Riva-TNT-Karte, 10-GByte-Festplatte, 40fach-CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte.

TEL: (0190) 669 866 86 Stichwort „Super-PC"

Seite 99

1 x 30 Kinokarten für Dich & Deine Freunde

Am 3.2.2000 läuft „Toy Story 2" an. Wir spendieren gemeinsam mit Buena Vista 30 Eintrittskarten für ein Kino Deiner Wahl.

TEL: (0190) 669 866 87 · Stichwort „Kino"

Seite 107

1 x Wochenende im Schnee

Wie auf diesem Bild könnte es aussehen, wenn man ins Salzburger Saalachtal zum Snowboarden kommt. Rund um Lofer/St. Martin warten 60 Pistenkilometer und ein eigener Snowboard-Funpark – und zwar auf einen Glückspilz, dem die österreichische Region ein Wochenende (2 Tage) mit Halbpension und Skipass spendiert. Die Kosten für An- und Abreise muss der Gewinner selbst übernehmen.

TEL: (0190) 669 866 88 · Stichwort „Snowboard"

Seite 116

5 x Playstation

„Final Fantasy VIII" auf der eigenen Konsole daddeln? Wir verlosen 5 Playstations unter allen, die das Fun-Rätsel richtig lösen.

TEL: (0190) 669 866 89 · Das Stichwort ist das Lösungswort des Fun-Rätsels auf Seite 116

Seite 93

3 x Organizer „Rolodex RF 64"

Alle Termine und Zahlen im Kopf? Braucht man nicht mit dem kleinen Allesmerker. Er speichert Telefonnummern, rechnet und hat noch Platz für etwa 1000 Notizen.

TEL: (0190) 669 866 90 · Stichwort „Daten"

Seite 20

1 x Jahres-Spiele-Abo

Unter allen Einsendern, die uns ihre Spiele-Top-5 verraten, verlosen wir 1 Jahres-Abo mit monatlich einem Spiel Eurer Wahl. Schickt eine Postkarte mit dem Stichwort **„Charts 2"** an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Einsendeschluss ist der 16.2.2000.

Seite 96

10 x 1 CD-Gutschein + 1 Tasche

Ihr könnt 10 CD-Geschenk-Gutscheine von amazon.de für je 20 Mark gewinnen – und eine passende Tasche für die Scheiben dazu.

TEL: (0190) 669 866 91 · Stichwort „CD"

Seite 14

5 x 2 Eintrittskarten zur BRAVO Supershow

Am 12. Februar 2000 ist es wieder so weit: In der Kölnarena geben sich bei der BRAVO Supershow Stars wie Britney Spears, Echt oder Oli P. das Mikrofon in die Hand. Wir verlosen 5 x zwei Sitzplatz-Karten.

TEL: (0190) 669 866 92 · Stichwort „Show"

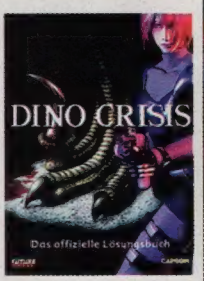
Seite 65

3 x „Final Fantasy VIII"-Limited Edition-Box

Zusammen mit Sony Computer Entertainment verlosen wir drei Packages mit Spiel, T-Shirt, Poster, Stickern und Memory Card für die Playstation.

TEL: (0190) 669 866 93 · Stichwort „Fantasy"

Seite 71



10 x „Dino Crisis"-Lösungsbuch

Wer hat Angst vorm dicken T-Rex? Mit Hilfe des offiziellen Lösungsbuchs knackt Ihr für Regina, Gail und Rick jedes Rätsel.

TEL: (0190) 669 866 94 · Stichwort „T-Rex"

Seite 90

10 x „GZSZ"-CD mit Poster

Zehn kriegen sie: die zweite CD-ROM zur Kult-TV-Soap mit je einem signierten Poster der Serienstars.

TEL: (0190) 669 866 95 · Stichwort „GZSZ"

Seite 34

43 x Goodies für „Toy Story 2"

Zu gewinnen: 30 Tischuhren, acht Druckstudios und fünf Actionspiele für PC mit Buzz & Co. von Disney Interactive.

TEL: (0190) 669 866 96 · Stichwort „Toys"

Seite 112

3 x Fan-Packages von „Fettes Brot" und „Eins Zwo"

Outfit-Pack für Fans der beiden Bands: zweimal von „Fettes Brot" und einmal von „Eins Zwo", jeweils mit einem Sweat-Shirt, einem T-Shirt und einem Poster.

TEL: (0190) 669 866 97 · Stichwort „Bands"

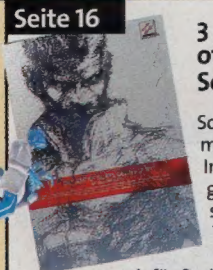
Seite 41

9 x 1 Action-Figur

Spiele-Helden von Maro für Deinen Trophäenschrank: aus „Hitchblade", „Fathom", „Spawn" und „Parkstalkers".

TEL: (0190) 669 866 98 · Stichwort „Action"

Seite 16



3 x „The Art of Metal Gear Solid"-Book

Solid Snake & Co. mal ganz anders: In dem aufwendig gestalteten Buch stehen zwar keine Tricks und Tipps für das Top-Spiel, dafür findet Ihr eine Menge gezeichneter Sequenzen sowie viele Seiten über das Making Of von „MGS".

TEL: (0190) 669 866 99 · Stichwort „Buch"

5 x 2 Videos: „Ghost in the Shell" + „PatLabor 2"

Zwei Videos, auf die Manga-Freunde und Fans der beiden Serien nicht verzichten können: In Deutsch hilft „Sektion 9" oder „Special Vehicle Division" den Unterdrückten.

Seite 120

TEL: (0190) 669 866 01 · Stichwort „Video"

TEL = Aktions-Telefonnummer

GENIAL.

MITMACHEN UND GEWINNEN:
DIE OFFIZIELLEN DEUTSCHEN
C&C 3 MEISTERSCHAFTEN -
WWW.SPIELEPARADIES.DE/C&C3

PC GAMES · WERTUNG: 88%
"SÜCHTIGMACHENDE SPIELBARKEIT
DURCH EXZELLENTE MISSIONEN
UND KAMPAGNEN."

PC ACTION · WERTUNG: 86%
"C+C3 IST MEHR ALS
EIN SPIEL, ES WIRD
ZUM ERLEBNIS."

PC JOKER · WERTUNG: 85%
"PERFEKTIONIERTE
ECHTZEITSTRATEGIE NACH
KLASSISCHEM MUSTER."

Westwood STUDIOS

PC CD

ELECTRONIC ARTS

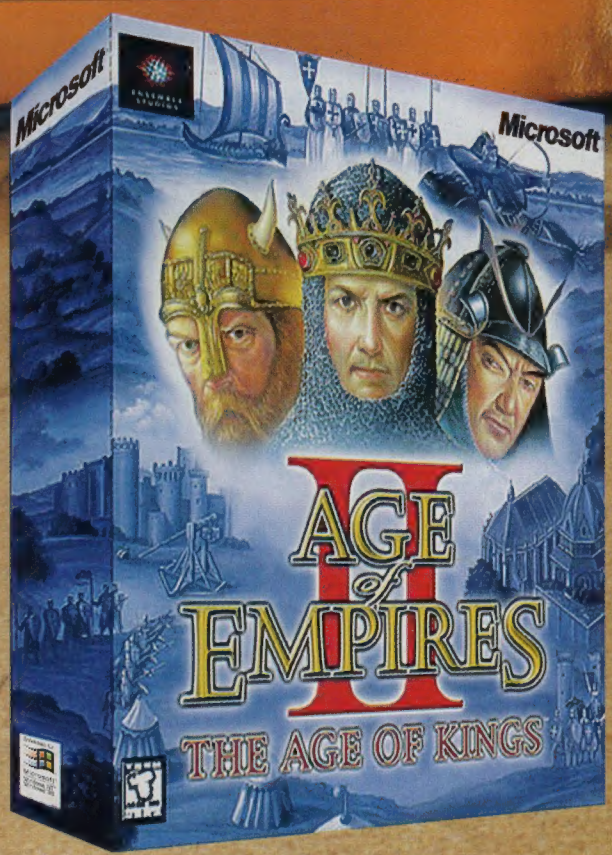
WWW.WESTWOOD.COM · WWW.EA.COM

© 1999 ELECTRONIC ARTS. COMMAND & CONQUER, TEIL 3: OPERATION TIBERIAN SUN UND WESTWOOD STUDIOS SIND WARENZEICHEN BEZIEHUNGSWEISE EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON ELECTRONIC ARTS IN DEN VEREINIGTEN STAATEN UND/ODER ANDEREN LÄNDERN. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. WESTWOOD STUDIOS IST EIN UNTERNEHMEN DER ELECTRONIC ARTS(TM)GRUPPE. WESTWOOD ONLINE IST EIN SERVICEZEICHEN VON WESTWOOD STUDIOS INC. IN DEN VEREINIGTEN STAATEN. WINDOWS IST EIN WARENZEICHEN BEZIEHUNGSWEISE EINGETRAGENES WARENZEICHEN DER MICROSOFT CORPORATION IN DEN VEREINIGTEN STAATEN UND/ODER ANDEREN LÄNDERN.

EILER & RIEMEL

Microsoft

Where do you want to go today?®



Age of Empires II

Endlich. Mit dem Strategiespiel Age of Empires II ist das Zeitalter der Könige angebrochen. Vom Untergang Roms bis ins späte Mittelalter kommt man aus dem Spielen nicht heraus. Kaiser Barbarossa angreifen, Dschingis Khan abwehren oder die Jungfrau von Orleans auf den Scheiterhaufen begleiten! Ganze 13 Völker tummeln sich in feinster Grafik auf dem Bildschirm.

Age of Empires II. Das Mittelalter lebt.

www.helden-gesucht.de

Erhältlich bei real,- riesig einkaufen

Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte, Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.